PlayStation™ MAGAZINE

NUMÉRO 17 • FÉVRIER 1998

Snow Racer 98

La première VRAIE simulation de glisse

SCIENCE-FICTION

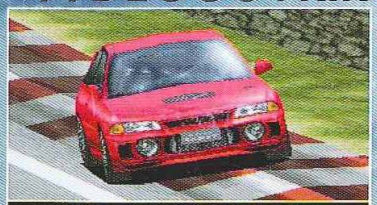
Tout l'univers du 5e Elément

SUR PLAYSTATION

HEROIC-FANTASY

Diablo, le Donjons & Dragons gore !

7 démos À DÉCOUVRIR



GRAN TURISMO (DÉMO VIDÉO)

ACTUA SOCCER 2 (JOUABLE)

JUDGE DREDD (JOUABLE)

DISCWORLD 2 (JOUABLE)

COOLBOARDERS 2 (VIDÉO)

FORMULA KARTS (JOUABLE)

ROSCO MC QUEEN (JOUABLE)

T 6856 - 17 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 17 • FÉVRIER 1998 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

Prem's.

TBWA © 1997 UEP SYSTEMS INC. PRODUCED BY UEP SYSTEMS.

COOL BOARDERS 2

MODE 2 JOUEURS

FREE STYLE • BIG AIR • HALFPIPE • SNOW PARK

UEP-SYSTEMS

http://www.playstation-europe.com

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation*

PlayStation

En f
Chac
ses t
fêtes
nomb
pas à
méco
notre
serei
Magaz
en plu
Sony
dans
somm
devrai
un ma
jeux à
Metal
Turism
Evil 2
rallier
deux m
où les
plus le
prête à

Feedback

En février, les râleurs prennent leur pied. Chacun a effectivement eu le temps d'exercer ses talents de joueur sur le titre acquis lors des fêtes de fin d'année. Les déçus sont donc nombreux et n'hésitent pas à faire part de leur mécontentement. De notre côté, nous restons sereins. PlayStation Magazine plaît de plus en plus, ce qui est révélateur de la tendance. Sony Computer est décidément passé maître dans l'art de nous séduire et, puisque nous sommes tombés sous le charme l'an passé, 1998 devrait se conclure par un mariage. Car les jeux à venir, Tekken 3, Metal Gear Solid, Gran Turismo et Resident Evil 2 en tête, vont rallier les foules. En deux mots, un monde où les râleurs n'auront plus leur place s'apprête à voir le jour.

db Génération PlayStation 2???

A en croire Lorne Lanning, le président d'Oddworld Inhabitants, que vous avez interviewé voici trois numéros, le second volet de l'Odyssée d'Abe est prévu sur PlayStation 2 et Saturn 2. Le jeu devrait d'ailleurs sortir en 1999. Sony a toujours affirmé que la PlayStation 2 n'était que pure affabulation... Qui croire ?

Kalagan Poulpe dit l'enragé du paddle

Certains développeurs préparent le terrain

Si le kit de développement pour PlayStation 2 (nom plus que provisoire) n'existe pas encore et si Sony dément officiellement la venue prochaine de cette console, rien n'empêche certains développeurs de l'anticiper. C'est inévitable : il y aura une PlayStation plus performante un jour prochain, ne serait-ce que pour contrer la Katana, console de Sega, dont la sortie est annoncée pour fin 1999 au Japon. La grande question est : "Quand?". Ken Kutaragi, l'inventeur de la console 32 bits, n'a pas nié travailler sur une version "plus mieux" de la PlayStation actuelle (ses propos ont été rapportés dans le magazine américain Next Generation dans le courant de l'an passé). En d'autres termes, Oddworld Inhabitants prend de l'avance et il y a fort à parier qu'il n'est pas le seul.

db Action, baston, ronron

Cette fois, vous semblez avoir pigé. Nul d'entre vous n'a voulu savoir si des simulations de pétanque, de courses d'hippocampes, de volley-ball, de lancer de nains, j'en passe et des meilleurs, étaient au programme des réjouissances. Non, vos centres d'intérêt sont plus ciblés. Conclusion, vos attentes concernent les jeux de baston, les Doom-like et les Resident-like à paraitre. Action ! Comme dirait Spielberg perché derrière sa caméra. Ça va gicler...

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
Exhumed 2	-	non	-
Resident Evil 2	Capcom	oui	avril 98
Quake	GT Interactive	oui	novembre 98
Metal Gear Solid	Konami	oui	septembre 98
Dreams	Cryo	oui	nc
Formula One 98	Psygnosis	oui	septembre 98
Soulblade 2	-	non	-
G-Police 2	Psygnosis	oui	nc
Tekken 3	Namco	oui	septembre 98
Crash Bandicoot 3	-	non	-
Pandemonium 3	-	non	-
Rapid Racer 2	-	non	-
L'odyssée d'Abe 2	Oddworld Inhabitants	oui	octobre 98
Destruction Derby 3	-	non	-
Special Ops	BMG	oui	septembre 98

Des Resident-like à l'affiche

Feedback

Resident fanatique

Je ne comprends pas pourquoi vous avez écrit que Resident Evil Director's Cut est uniquement destiné à ceux qui ne connaissent pas encore le jeu. J'ai personnellement terminé, plusieurs fois, Resident Evil et, bien que les lieux soient identiques, je dois avouer que j'ai pris énormément de plaisir à jouer à cette - presque - nouvelle version. Les nouveaux angles de caméra, les énigmes remaniées et les objets changés de place donnent l'impression qu'on se lance dans une aventure complètement inédite et qui est, de plus, extrêmement bien réalisée.

Thomas Selo-Schaff de St Syr-sur-Loire (37)

Les lecteurs devaient être au courant

En jouant à la version Director's Cut de Resident Evil, nous avons - avouons-le - eu le "syndrome Street Fighter". Capcom, l'éditeur du jeu, nous a tellement habitué à exploiter au maximum, jusqu'à plus soif, un filon qui marche (la gigantesque et interminable saga des jeux Street Fighter est là pour en témoigner) que lorsqu'on nous a annoncé la sortie d'une version "améliorée" de Resident Evil, nous avons pensé : "Ça y est, ils (Capcom) vont nous refaire le coup et sortir successivement un jeu tantôt avec un nouveau monstre, tantôt avec une énigme supplémentaire pour faire raquer le plus possible les consommateurs !" C'est cette raison qui nous a poussés à mettre en garde nos lecteurs. Nous voulions, avant tout, qu'il soit au courant de ce qu'est Resident Evil : Director's Cut. La trame est la même et seuls quelques détails ont été modifiés. Cela n'empêche aucunement le passionné, l'amateur de chasse aux zombis, de prendre son pied. Nombreux sont les testeurs ici présents à avoir parcouru ce titre culte plusieurs fois, crois-nous...

Fun mais pas drôle

Connaissez-vous la signification du terme "fun"? Depuis quelques mois, j'observe avec méticulosité votre façon de noter les jeux et je me suis rendu compte d'une chose : lorsqu'il n'est pas écrit en gros "blockbuster", le titre se fait broyer. (...) Ce que j'énonce ici se vérifie complètement si l'on prend l'exemple de Rapid Racer, jeu "techniquement époustouflant (c'est vrai !) mais un peu ennuyeux (alors là, j'hallucine total !)". Oserez-vous avouer que vous n'avez pas pris du plaisir à vous tirer la bourre, avec des potes, avec dans les oreilles les fabuleuses, que dis-je, les méga-super musiques canons du si talentueux groupe Apollo 440? De plus, je souhaitais faire remarquer que vos légendes sont souvent débiles. Mais pour qui diable nous prenez-vous? Dans le test de Tomb Raider, on peut y lire : "Rex fait bien le mort, hein?" ou encore "Lara et son ami le requin." Très drôle, vous devriez appartenir à une troupe de café-théâtre...

Jeremy Mathieu de La Madeleine (59)

Nous ne faisons rien au hasard

Et bien quoi? L'année a mal commencé pour toi?... A la lecture de tes remarques - plus exactement de tes critiques - acerbes, il faut avouer que nous n'avons pas pu résister à l'envie de te répondre et, ainsi, de nous justifier. Concernant Rapid Racer, ce que tu affirmes va ravir un Français expatrié en Angleterre, à Londres plus précisément. Son nom : Pascal Jarry. Tu as peut-être déjà entendu parler de lui, il fut le chef projet de Porsche Challenge et de Rapid Racer dans les locaux mêmes de SCEE. Si nous avons noté aussi sévèrement Rapid Racer, c'est que nous avions fondé d'énormes espoirs sur ce jeu. De passage dans la City, alors que le développement était en cours, nous avions jugé sur pièces de son potentiel. Résultat : le jeu est extrêmement beau mais il manque ce que nous appelons vulgairement "une touche de fun". Dans Porsche Challenge, c'était déjà le cas mais de façon moins prononcée. Plus précisément, il manque une bonne dose de convivialité. Lorsque tu parles de "se tirer la bourre", ça n'a rien à voir avec le fun. Nous ne nions pas que le challenge est omniprésent dans Rapid Racer, nous regrettons simplement qu'il ne nous fasse pas marrer comme Micro Machines V3...

Quant aux légendes "débiles"... Tous les goûts sont dans la nature. L'humour de Muriel Robin est radicalement différent de celui de Carlos. L'humour de PlayStation Magazine est, de toute évidence, différent du tien... Après tout, Lara est libre d'avoir un pote requin. Et, puisque tu le suggères avec force, nous allons effectivement postuler chez Bouvard pour faire du café-théâtre.

Romero assigné à Resident

Vous avez mentionné dans les numéros 7 et 9 qu'une adaption de Resident Evil pour le cinéma était prévue. Depuis, plus aucune info... Qu'en est-il?

Vince Benaïm de Nice (06)

Le film est toujours d'actualité

Nous avons appris dernièrement que le maître incontesté des zombis alias George Romero était excessivement intéressé par le fait de tourner l'adaptation, pour le grand écran, du jeu culte de Capcom. Le réalisateur de la Nuit des Morts Vivants (1968), de Zombies (1978) et du Jour des Morts Vivants (1985) vient par ailleurs de signer un spot publicitaire de trente secondes vantant les mérites de Resident Evil 2 sur PlayStation. Cette publicité est actuellement - et exclusivement - visible au Japon. La suite des aventures et de plus amples news très, très bientôt.

Crash à intervalles réguliers

Quelle étrange coïncidence ! Dans le numéro 6 de PlayStation Magazine, daté de décembre 1996, on y découvrait - émerveillés - les tests de Crash Bandicoot et Tomb Raider. Un an plus tard, ce sont leurs suites qui figurent parmi les travellings du numéro 15. L'auriez-vous fait exprès?

Cédric Macé de La Gauesnière (35)

Les années se suivent et se ressemblent

Voltaire a écrit un jour que le hasard n'existe pas. Ce concept semble également s'appliquer au marché du jeu vidéo. Plus concrètement, il faut en moyenne un an pour développer un jeu. Jason Rubin de Naughty Dog et Josse Charmet de Core Design ont, grosso modo, passé l'année 1997 à bûcher respectivement sur Crash 2 et Tomb Raider II. C'est la raison pour laquelle ces jeux sont sortis et, par conséquent, ont été testés à un an d'intervalle. Nous n'y sommes donc pour rien... ou presque, car la vérité est ailleurs.

Accro aux démos

Ceci est une question bête et méchante : est-il possible de se procurer les CD de démos fournis avec le magazine à part ?

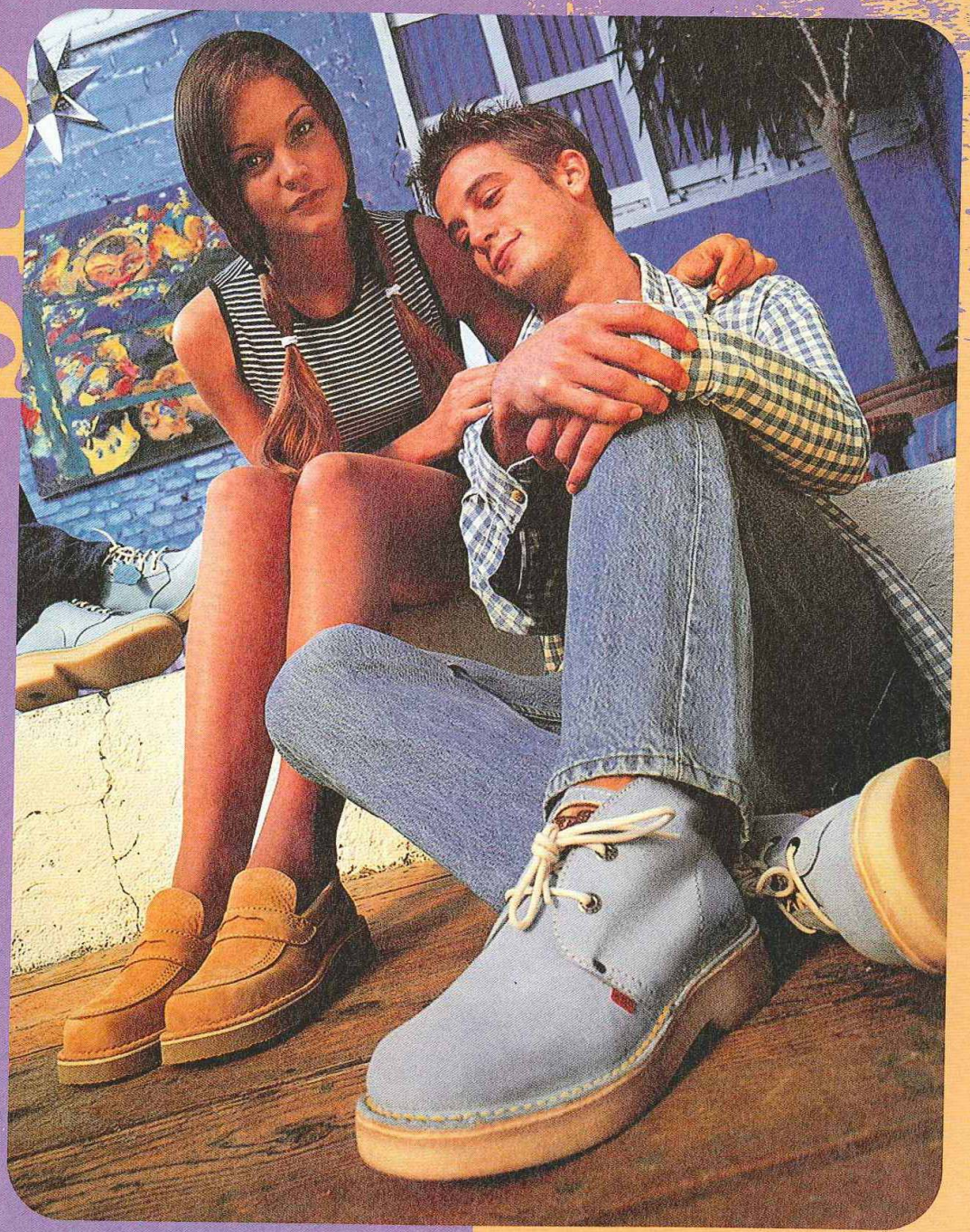
Steve de St. Maximin (83)

Les CD sont donnés avec le mag

Que dire? Euh... Malheureusement, il nous est impossible de vendre séparément les CD de démos fournis dans le magazine dans la mesure où ceux-ci sont partie intégrante du support. Il est, par ailleurs, stipulé sur la pochette qu'en aucun cas ces CD ne peuvent être vendus à part. Nous appelons cela, dans notre jargon, un plus produit car il apporte de la valeur ajoutée au magazine. Par conséquent, l'un ne va pas sans l'autre, sans quoi le concept même - l'essence - de PlayStation Magazine serait modifié.

Rêver à deux, rêver Kickers

BIO



KicKers®
LA LEGENDE EN MARCHE

Liste des points de vente disponible au : 02 51 43 15 31

PHOTO : DINH THI TIEN • PIRGIE

Feedback

Un coucou original

Comment va la folle équipe de PSX Mag??? Voici venu le temps des rires et des pleurs... Euh, non ! Voici venus deux nouveaux boss : Nico & Bidou, deux grands fanas de FFVII. Et oui, Papa ne peut jouer sans son fils sur les genoux (respectivement 28 et 3 ans... déjà). J'en profite pour vous demander des nouvelles de Bruce... L'acteur Bruce Willis, le héros d'Apocalypse. Il est où son jeu? Depuis le mois de mars, c'est le silence radio, pourquoi? Et MediEvil qui se retrouve "sous cage"? Horreur et désespoir !

Nico et Brice Garel d'Aix-en-Provence (13).

Apocalypse est repoussé

Thank you pour la photo ! Sympa... Pour votre info perso, chers Nico & Bidou, sachez que vos bobines feront rigoler pas loin de 200 000 personnes. Des nouvelles de Bruce? Il est décédé... Enfin, Bruce Lee, oui, Bruce Willis, lui, est toujours vivant. Il s'apprête à être papa pour la quatrième fois (il a déjà trois filles prénommées Rumer Glenn, Scout Larure et Tallulah Belle) et ne se sépare jamais de sa moitié, Demi. Quant à Apocalypse, le jeu phare d'Activision sur PlayStation, sa sortie a été reportée, pour d'obscures raisons, à la fin de l'année. Et MediEvil ? L'une des équipes de développeurs de SCEE le peaufine en ce moment même. Nous devrions vous montrer des images inédites très bientôt.

Mort aux vaches

En achetant le dernier numéro de PlayStation Magazine, j'ai lu que GTA alias Grand Theft Auto était déconseillé au moins de 16 ans. Je voulais dire que je ne le trouve pas violent du tout. Je ne vois pas non plus comment un tel jeu pourrait inciter les jeunes à passer à l'acte...

Alexis S. de Marseille (13)

La polémique fait rage

db Grand Theft Auto ou le jeu anti-keufs a décidément fait couler beaucoup d'encre. La polémique a fait rage. Un syndicat de policier a porté plainte et l'industrie du jeu vidéo a, une nouvelle fois, été montrée du doigt. Rendons à César ce qui est à César ! GTA est et reste un jeu. C'est de la fiction. Certains programmes télévisés sont beaucoup plus violents et subversifs. Qu'il ait pu choquer ne nous a pas étonné, mais certains médias ont pris un malin plaisir à monter l'affaire en épingle. Un animateur d'une grande chaîne nationale est allé jusqu'à solliciter des attachés de presse pour réaliser un reportage devant déboucher sur le débat suivant : "Faut-il laisser nos enfants jouer aux jeux vidéo?". Notre position est claire : nous n'aimons pas ce produit (noté 2/10) et nous informons qu'il est réservé à un public averti. BMG s'est d'ailleurs engagé à resticker les boîtiers. Un autocollant voyant comportant ce libellé "Attention ! Jeu fortement déconseillé aux moins de 18 ans. La violence contenue dans ce jeu peut heurter la sensibilité de certaines personnes" doit désormais figurer sur le boîtier. Chacun est donc au courant. Etrangement, depuis que l'affaire a éclaté, les ventes de Grand Theft Auto ont progressé. No comment.

db Cabale autour de Tobal 2

J'aimerais avoir des renseignements sur le jeu Tobal 2 car, ayant découvert un grosse quantité d'astuces dans un magazine concurrent, j'ai été relativement étonné de lire qu'il ne sortirait jamais en France.

Dam's de Riom (63)

Le jeu n'est pas viable commercialement

Nous sommes aussi déçus que toi... Tobal deuxième du nom ne sortira pas en France pour une raison simple : Tobal premier du nom fut un flop retentissant lors de sa mise en vente. Du coup, les revendeurs ne veulent pas s'exposer une nouvelle fois à un échec, ayant pour la plupart perdu de précieux deniers en pariant sur le potentiel du jeu. Nous savons, comme toi, que le second opus est de bien meilleure facture, mais les lois du business aujourd'hui sont ce qu'elles sont. Dans le film Diva de Jean-Jacques Beineix, l'actrice principale déclare : "C'est au commerce de s'adapter à l'art et non pas à l'art de s'adapter au commerce." En 1998, c'est hélas tout l'inverse qui se produit...

Astuce astucieuse

Je vous écris aujourd'hui pour vous faire part d'une astucieuse découverte. Moi qui suis très intelligent, j'ai eu l'idée, pour jouer à Time Crisis, de brancher le volant Mad Catz accompagné des pédales au lieu du flingue. C'est génial ! ! ! Pouvez-vous en faire part aux lecteurs de PlayStation Magazine?

L'Homasoluces

db L'Homasoluces a finalement succédé à l'homo sapiens. Il n'a pas inventé la roue mais le shoot them up à pédales. Original et sûrement très fun. Un peu comme les cornichons au chocolat ou les cotons cramés. Vous n'avez jamais essayé de manger des morceaux de coton brûlés?

Premier de la classe

Pensez-vous qu'il soit possible de voir attribuer la note de "10/10" à un jeu cette année?

Stéphane Gach de St Mamet la Salvetat (15)

Question sans réponse

db Selon notre rédacteur en chef adoré, il y aurait plusieurs postulants au titre de best of ze best des jeux vidéo. Metal Gear Solid, Parasite Eve, Resident Evil 2, Tekken 3, Gran Turismo figurent sur la liste des nominés. Bien d'autres produits sont en préparation sans que nous sayons au courant... Mais, le jeu parfait n'existant pas, si un testeur se risque à accorder la note de 10/10, il faudra que ce soit diablement justifié !

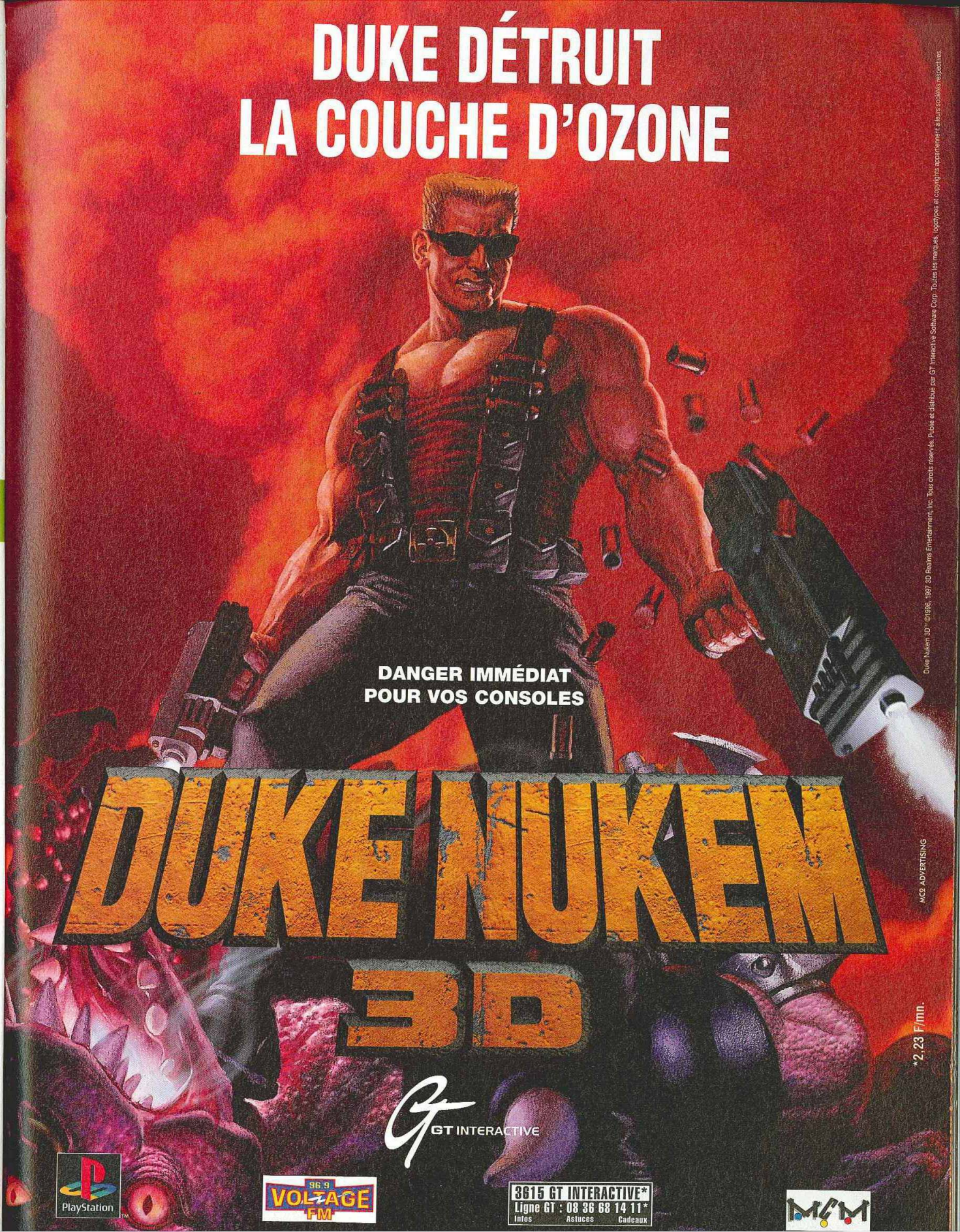
Oldies but Goodies

Je recherche des jeux des années 80 comme le vrai Pacman, Space Wander, Frog, etc. Il parait qu'il existe des compilations...

Bruno Choupin de Thizay (37)

Des compilations de vieux hits

Pour les passionnés et les joueurs invétérés (les vieux de la vieille), Sony Computer et Namco ont sorti plusieurs compilations de vieux hits intitulées Namco Museum. Vérifiez-bien les titres contenus dans chacun des volumes avant de vous décider. Aaaaah, miss Pacman !!!

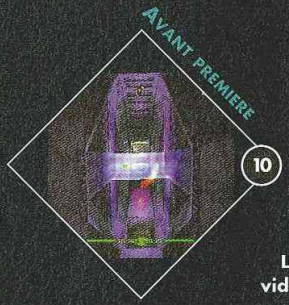

DUKE DÉTRUIT
LA COUCHE D'OZONE
DANGER IMMÉDIAT
POUR VOS CONSOLES
DUKE NUKEM
3D
GT INTERACTIVE
PlayStation
96.9 VOLTAGE FM
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
M6
Duke Nukem 3D™ ©1996, 1997 3D Realms Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Publié et distribué par GT Interactive Software Corp. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.
MC2 ADVERTISING
*2,23 F/mn.

GÉNÉRIQUE
PlayStation **magazine N°17** Février 98

RESIDENT 2 À VOTRE PORTE

Editeurs sur la piste noire

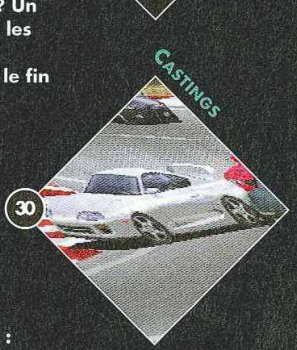
Le mois de février doit immanquablement faire songer à la montagne, ses pistes enneigées, ses files d'attente près des remonte-pentes, ses sapins chenus et tout ce qui peut aller avec. C'est en tout cas le sentiment que laisse ce PlayStation Mag de l'après janvier. Du hockey sur glace, du ski, du patin à glace, tout y est, ou presque, puisque la qualité de ces titres reste plus que douteuse. Alors bien sûr, certains d'entre vous s'éclateront sur un Nagano ou un Actua Ice Hockey, mais force est de reconnaître que la PlayStation peut mieux faire. Toutefois, il n'y avait, en ce mois de février, du haut de notre montagne, qu'un seul mot d'ordre : être au rendez-vous de Nagano, profitez de l'incroyable potentiel médiatique des J.O. pour vendre un produit, quelque soit sa qualité. Ici, seul le sujet compte. C'est une erreur. Les joueurs ne se laissent pas aussi facilement bernés et sauront attendre un Snow Racer'98 par exemple qui, a priori, semble plutôt bien parti pour nous étonner. La licence, fût-elle des J.O., ne faisant pas tout, les véritables joueurs sauront à quel saint se vouer en cette période hivernale.



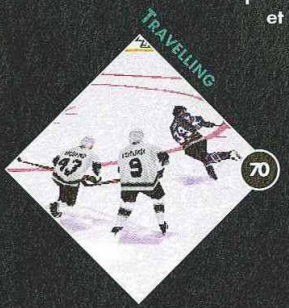
Un Doom-like à 360° plongé dans un futur glauque et sombre? C'est Forsaken, la prochaine production des studios britanniques de Probe.

Le 5ème Element devient un jeu vidéo, grâce au talent de l'équipe bordelaise de Kalisto. PlayStation Mag est allé enquêter sur place.

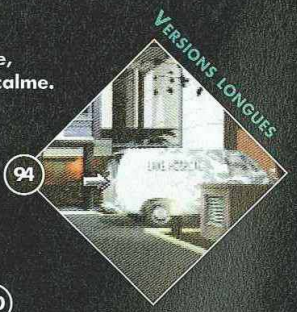
Et si le Diable ressemblait à ça? Un donjon sombre et mal famé où les aventuriers se perdent? Diablo PlayStation vous invite à avoir le fin mot de l'histoire.



Ce mois-ci, les stars se pressent au portillon : Tekken 3, Resident Evil 2 et Gran Turismo vous attendent !



Il y a une expression pour cela : les temps de vaches maigres. A moins que vous ne soyiez passionnés de hockey sur glace, le mois de février devrait être calme.



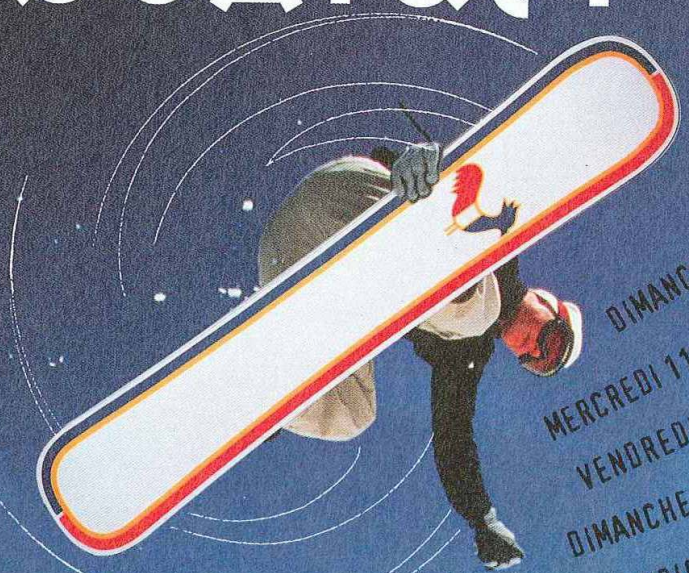
La solution de Last Report pour tous ceux qui nous ont appelés, bloqués entre les docks et la gare dans ce jeu de chez Microïds.

Feed back 3
Abonnement 91 109
Le CD de démos 110
Petites Annonces 117

TRAVELLINGS

Ark of Time	84	NHL Face Off'98	70
Actua Ice Hockey	74	NHL Powerplay'98	72
Extreme Snow Break	78	Risk	80
Nagano Winter Olympics	76	Steel Reign	82

PlayStation™ boarder tour



DIMANCHE 08 FEVRIER : FLAINE

MERCREDI 11 FEVRIER : LES MENUIRES

VENDREDI 13 FEVRIER : LA PLAGNE

DIMANCHE 15 FEVRIER : LES ARCS

MARDI 17 FEVRIER : MERIBEL

VENDREDI 20 FEVRIER : ALPE D'HUEZ

DIMANCHE 22 FEVRIER : VARS

MARDI 24 FEVRIER : PRALOUP

TAM TAM

BOARDER X & JUMP CONTEST

EUROSPORT FRANCE

PARTICIPATION GRATUITE ET OUVERTE A TOUS

INSCRIPTION SUR PLACE ENTRE 09H00 ET 10H00

M6

MATERIEL FOURNI / INITIATION SNOWBOARD

CONSOLES PLAYSTATION, TAM TAM ET SNOWBOARDS A GAGNER

FINALE SHOW JUMP CONTEST, DJ & ARTIFICES A 19H00

ANS

SPORT2000 LA MONTAGNE EST NOTRE NATURE !

PlayStation

ROSSIGNOL SNOWBOARDS

Europe2 10 ANS DU MEILLEUR DE LA MUSIQUE

ORGANISATION & RENSEIGNEMENTS : SKIPPER / SOLOLA / - B.P.14 - 83330 LE BEAUSSET - 04 94 90 50 50

PHOTO : VIANNEY TISSEAU - DESIGN : MANOLO IMAGES - 02 54 56 09 18

PHOTO PC

L'an passé, Acclaim, éditeur de renommée mondiale, s'était juré de tout faire pour revenir sur le devant de la scène. Chose promise, chose due, avec Forsaken, premier titre - hit ? - d'une série de jeux développés en association avec Probe. Le secret du succès en huit lettres.

Forsaken

du renouveau DANS LE Doom-like

Par Benjamin Janssens

EDITEUR
ACCLAIM
DÉVELOPPEUR
PROBE
DISPONIBILITÉ
AVRIL 1998

im,
mée

ène.

r

ux

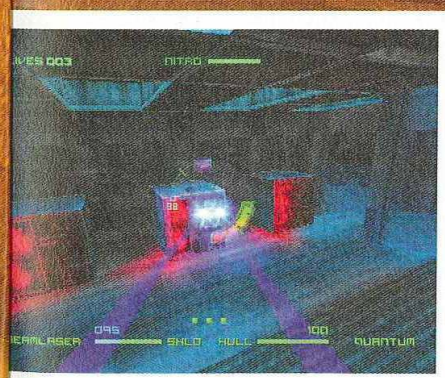
ès

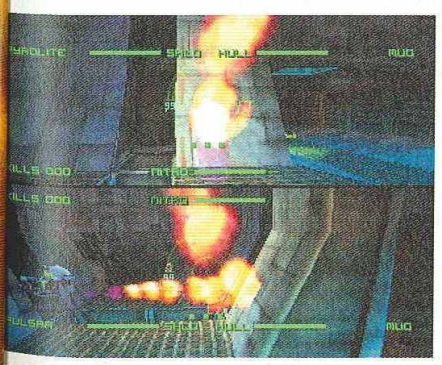
n

u

EUR
LITÉ

e





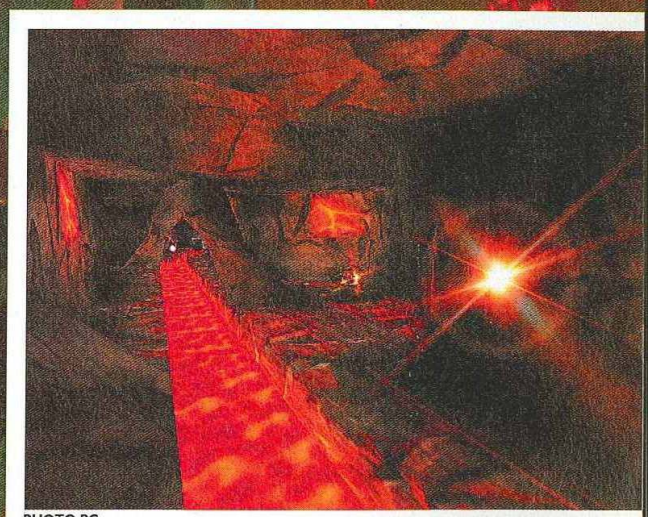
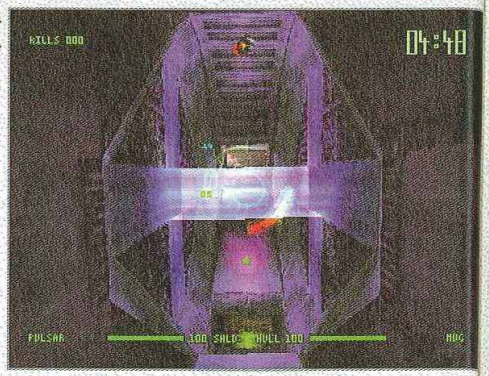
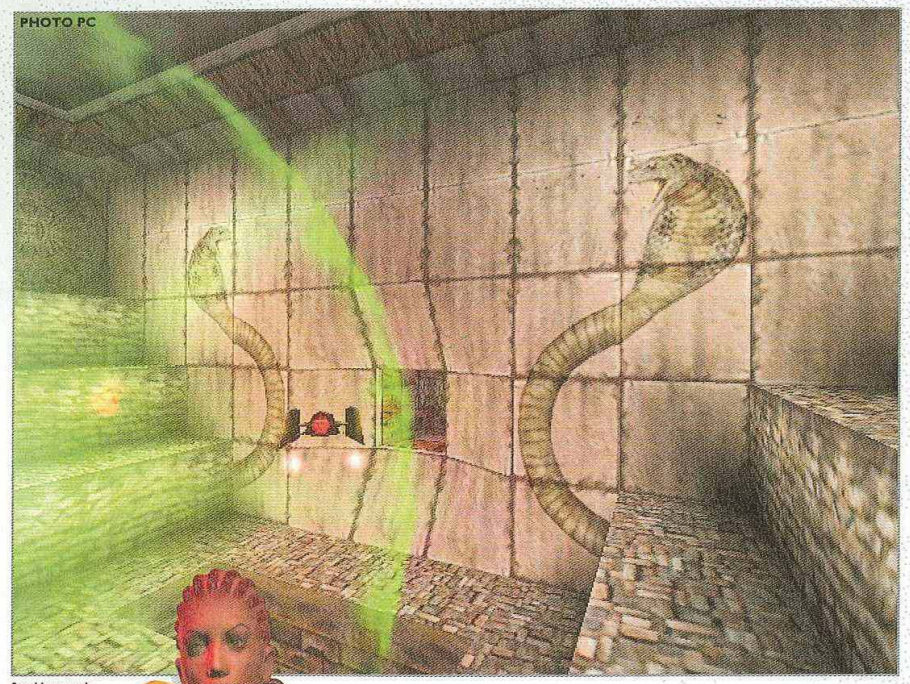


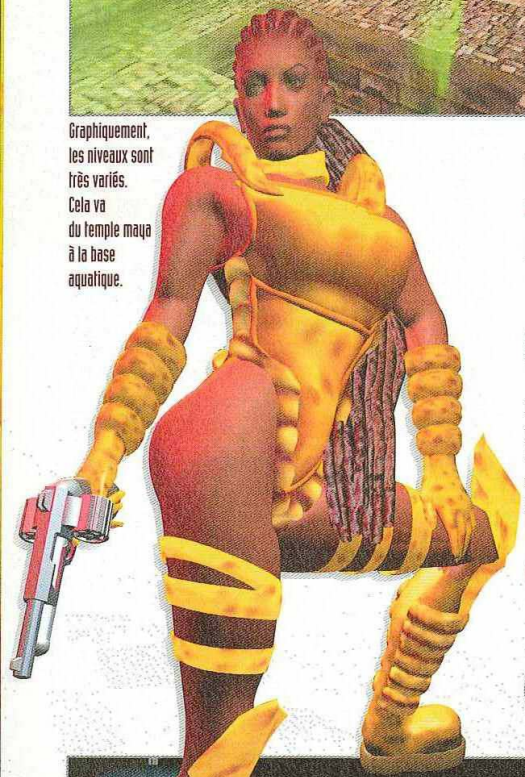
PHOTO PC

Sur PlayStation (contrairement à la version PC), le joueur ne dispose que de la vue intérieure. "La vue extérieure était vraiment trop injouable", explique Tony.





Graphiquement, les niveaux sont très variés. Cela va du temple maya à la base aquatique.



F comme Frappadingue

En termes choisis, Tony Beckwith, chef de projet chez Probe, annonce la couleur : "Comparé à Forsaken, les Doom-like traditionnels auront l'air de vulgaires shoot them up en 2D ! (...) Nous avons créé un jeu en vue subjective dans lequel le joueur est libre de tout mouvement. Sur son jet-bike, il peut faire des loopings et, ainsi, échapper aux tirs ennemis autrement qu'en sautant ou en se déplaçant latéralement." Préparez- les sacs vomitifs !

O comme Ouah !

Cela aurait pu s'appeler "Promenade d'été sur mon jet-bike", il n'en est rien. Tony et son équipe ont posé pièges et casse-tête partout où ils le pouvaient. Une quinzaine de niveaux succèdent à une intro en images de synthèse, dédales de couloirs sombres faisant référence à des films de science-fiction connus comme La Guerre des Etoiles. "L'un des premiers niveaux est un clin d'œil à l'Etoile Noire de Star Wars, précise Tony. Le joueur appréciera, mais qu'il ne s'attarde pas trop sur la beauté des décors s'il veut rester en vie."

R comme Raclures

Forsaken raconte l'épopée d'hommes et de femmes sans scrupules, miraculeusement rescapés de l'holocauste terrien. Après des années de dérive dans l'espace, ils reviennent sur Terre pour piller ses richesses. Mais, hélas ou fort heureusement (tout dépend du point de vue), les forces gouvernementales veillent. Et, ayant anticipé l'arrivée des pirates, elles ont laissé, sur place, des robots puissants chargés d'empêcher quiconque de récupérer les trésors abandonnés par la population...

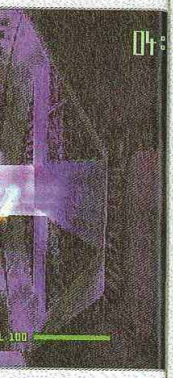
S comme Survie

Bien entendu, vous jouez le rôle d'un de ces pirates dont l'unique objectif est de revenir les sacoches pleines. Pour ce faire, vous disposez d'un jet-bike choisi parmi la quinzaine proposée en début d'aventure. A cheval sur votre moto de l'espace, vous devez éliminer tout objet rampant ou volant. Méfiez-vous car les robots sont intelligents, capables de se camoufler, de se replier, voire de devenir invisibles. Quant aux boss, au nombre de six, ce sont pour la plupart des machines qui se séparent en plusieurs morceaux toujours plus vivaces avant de lâcher leur dernier soupir.

A comme Arsenal

Seul contre une armada de machines pensantes ou contre un pote, vous disposez d'un choix d'armes étonnamment varié. Cela va du simple laser, qu'il est possible d'upgrader selon le nombre de pods (petits objets de couleur trouvables un peu partout) accumulés, au missile à tête chercheuse en passant par les mines. "Nous sommes partis de l'arsenal

Certains las



hèse, dédales de cou-
lms de science-fiction
. "L'un des premiers
re de Star Wars, pré-
qu'il ne s'attarde pas
ester en vie."

pée d'hommes et de
s, miraculeusement
te terrien. Après des
espace, ils reviennent
s, hélas ou fort heu-
de vue), les forces
nticipé l'arrivée des
es robots puissants
écupérer les trésors

rvie

le rôle d'un de ces
jectif est de revenir
r ce faire, vous dis-
i parmi la quinzaine
l sur votre moto de
rampant ou volant.
ents, capables de se
ir invisibles. Quant
our la plupart des
morceaux toujours
soupir.

de machines pen-
vous disposez d'un
ent varié. Cela va
ossible d'upgrader
couleur trouvables
tête chercheuse en
partis de l'arsenal

"Comparé à Forsaken, les Doom-like traditionnels auront l'air de shoot en 2D !"

basique d'un Doom-like pour créer des armes plus spécifiques." Cela signifie que certains lasers ricochent sur les murs et que certains missiles explosent en répandant dans les airs une dizaine de mini-mines.

K comme Kamikaze

Forsaken se joue également à deux simultanément sur écran splitté. "Nous avons pensé inclure un mode link, confie Tony, mais nous y avons vite renoncé le jour où Sony nous a dit qu'il ne s'était vendu que 15 000 câbles links dans le monde à ce jour !" Dommage pour les amateurs et possesseurs de link ! Toujours est-il que le mode deux joueurs reste très fun. Il propulse deux amis dans des arènes bourrées d'endroits où il est possible de se cacher et d'attendre l'autre...

E comme Envie

La vingtaine de programmeurs et de graphistes de Probe ne s'est, toutefois, pas arrêtée à créer un Doom-like en "vraie 3D" - traduisez : où il est possible de naviguer dans tous les sens. Le savoir-faire du développeur british en matière de jeux vidéo (Die Hard Trilogy est de lui) lui a permis d'ajouter des effets spéciaux, des textures et un environnement sonore dignes d'un grand hit. Il y a d'ailleurs des chances pour que les voix - les insultes et les jeux de mots vaseux lancés par les chasseurs de prime - soient en français ! Cool, non?

N comme (re)Nouveau

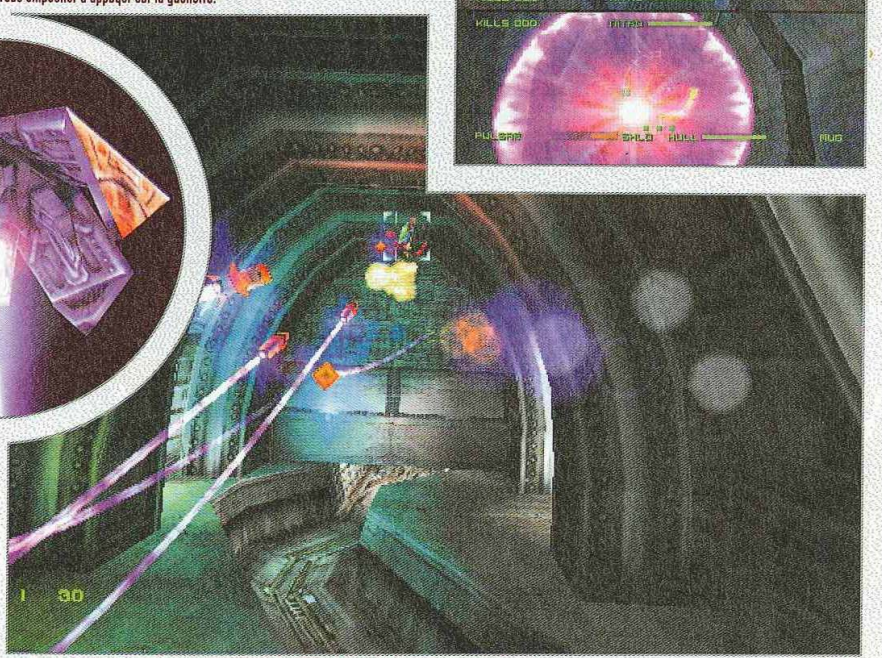
Consécutivement à des chiffres de vente catastrophiques, l'an passé, Acclaim avait été contraint de licencier une grande partie de son personnel et de revoir de A à Z sa politique éditoriael. Avec le recul - et une pré-version de Forsaken entre les mains, il semblerait que l'éditeur ait pris la décision qui s'imposait pour "rester dans le coup". Forsaken est indéniablement doté d'un fort potentiel, au même titre que Batman & Robin, lui aussi, développé par Probe et appartenant aux titres dont l'objectif est de marquer le come back de l'éditeur parmi les plus puissants de la planète. Espérons que l'avenir nous donne raison !

Certains lasers rebondissent sur les murs. Amateurs de billard, à vous de jouer !

Il n'y a décidément pas assez de place pour deux chasseurs de prime sur Terre !

Si, en mode deux joueurs, vous vous tenez l'un en face de l'autre, rien ne devrait vous empêcher d'appuyer sur la gâchette.

Certains effets de lumière sont tout bonnement hallucinants.



Lors d'une attaque, déplacez-vous et concentrez le tir pour faire le plus de dommages possibles.

PHOTO PC

En mars 3 NOUVEAUX MICROMANIA

NANTES - MARSEILLE - ORLEANS

Découvrez les Tops d'Or 98 PlayStation dans le catalogue couleur disponible chez Micromania !! GRATUIT

NEW

Avec **Cool Boarders 2**, vous pourrez **surfer** avec une **douzaine de planches** et **4 personnages** de base sans compter ceux qui se cachent. **Jouez seul ou à 2, participez à des championnats**, faites du half pipe et bien d'autres choses encore !

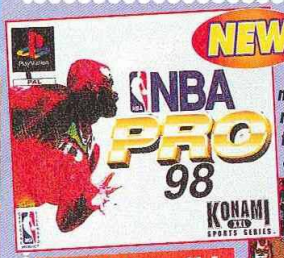
Vivez les sports grâce à votre avec CoolBoarders 2,

NEW

Fous de glisse, non vous ne rêvez pas ! Vous pouvez participer aux **jeux olympiques d'hiver**. 13 épreuves disponibles : **ski alpin, saut à ski, snowboard, freestyle...** Avec un **mode compétition olympique** ou **challenge** vous pourrez vous éclater à **4**. De plus la **manette analogique est compatible.**

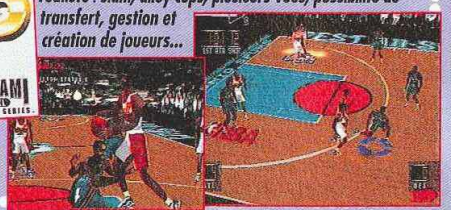
TOP

Au XIX° siècle, de **mystérieuses hordes de démons** envahissent la ville de **Londres**. À vous de choisir la bonne personne, un **prêtre** ou une **jeune fille** qui auront la lourde tâche de **nettoyer la ville** des ces **monstres avides de sang**. Ce jeu est un mélange subtil de Tomb Raider et de Resident Evil.

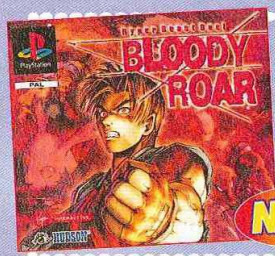


NEW

Konami, champion des simulations sportives, vous permet de participer au **championnat NBA 98 ! Motion capture, modélisation** de vos stars préférées rendent le **jeu encore plus réaliste : slam, alley cops, plusieurs vues, possibilité de transfert, gestion et création de joueurs...**



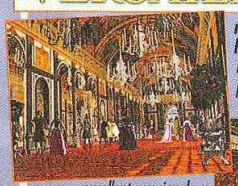
Jeu disponible MARS 98



Voici un **jeu de combat** original : graphismes soignés, rapidité exemplaire... Jouer avec **8 personnages principaux** sans oublier ceux qui sont cachés, chacun ayant la possibilité de se **transformer en animal.**

NEW

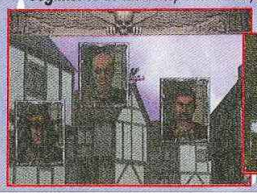
Versailles arrive enfin sur votre PlayStation ! Plongez dans cette **magnifique reconstitution historique** qui, grâce à un système unique de programmation, vous permettra de vous balader dans de **superbes décors en 3D**. Une excellent occasion de se cultiver tout en s'amusant !



TOP

NEW

Dark Omen est un **wargame en 3D** temps réel. Vous êtes **libres de vos mouvements et du choix** des angles de caméra. Vous incarnez le **capitaine d'une armée** de mercenaires chargés de délivrer cette terre des hordes des ténèbres : **régiments** de cavalerie, d'infanterie, d'archers et de sorciers, **machines de guerre...**

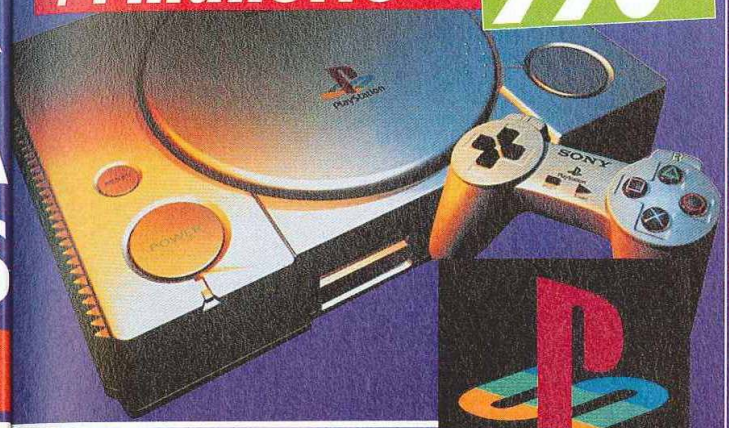


NEW

Ce jeu de **combat** vous permettra de jouer **avec et contre des samouraïs : rapidité du jeu, originalité des décors** pour échapper à l'adversaire plus facilement ; plus de **12 personnages** très fins ainsi que la possibilité de jouer avec la **manette analogique** sont les atouts de ce jeu.

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 28 février 98.

LA PLAYSTATION +1 manette 990F*



PlayStation

d'hiver PlayStation

Nagano...

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

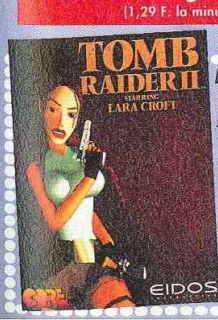
GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles . Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64
* Voir conditions à la caisse

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX



*La belle Lara part à la recherche de la **«Dague de Xian»** : 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet, utilisation de 2 **objets en même temps**, conduite d'engins, de **nouvelles armes**, de **nouveaux monstres**. Les milliers de fans qui la connaissent seront **encore plus ébahis** devant sa beauté.*

TOP

* Toutes les autres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 20 janvier 96.

LES MICROMANIA

MICROMANIA NANTES NEW
Centre Commercial Beaulieu
44000 Nantes

MICROMANIA MARSEILLE NEW
Centre Commercial Centre Bourse
13001 Marseille

MICROMANIA ORLÉANS NEW
Centre Commercial Place d'Arc
45000 Orléans

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
A côté de Grand Optical - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 Saint-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan
62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

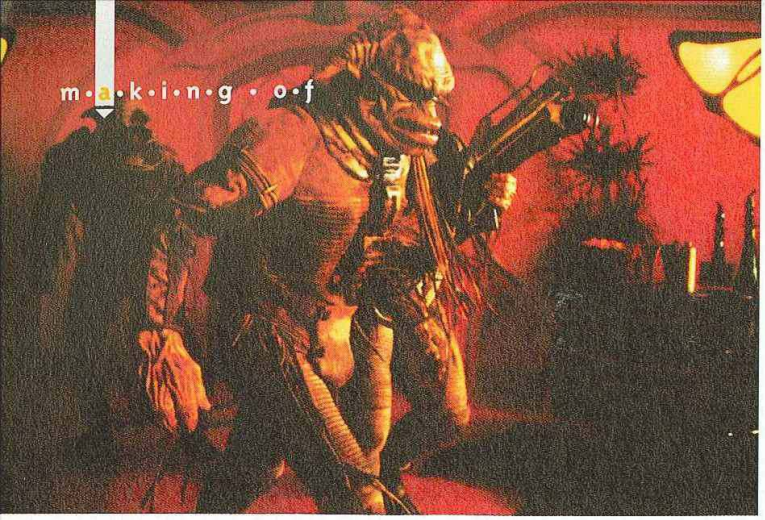
MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Métro Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

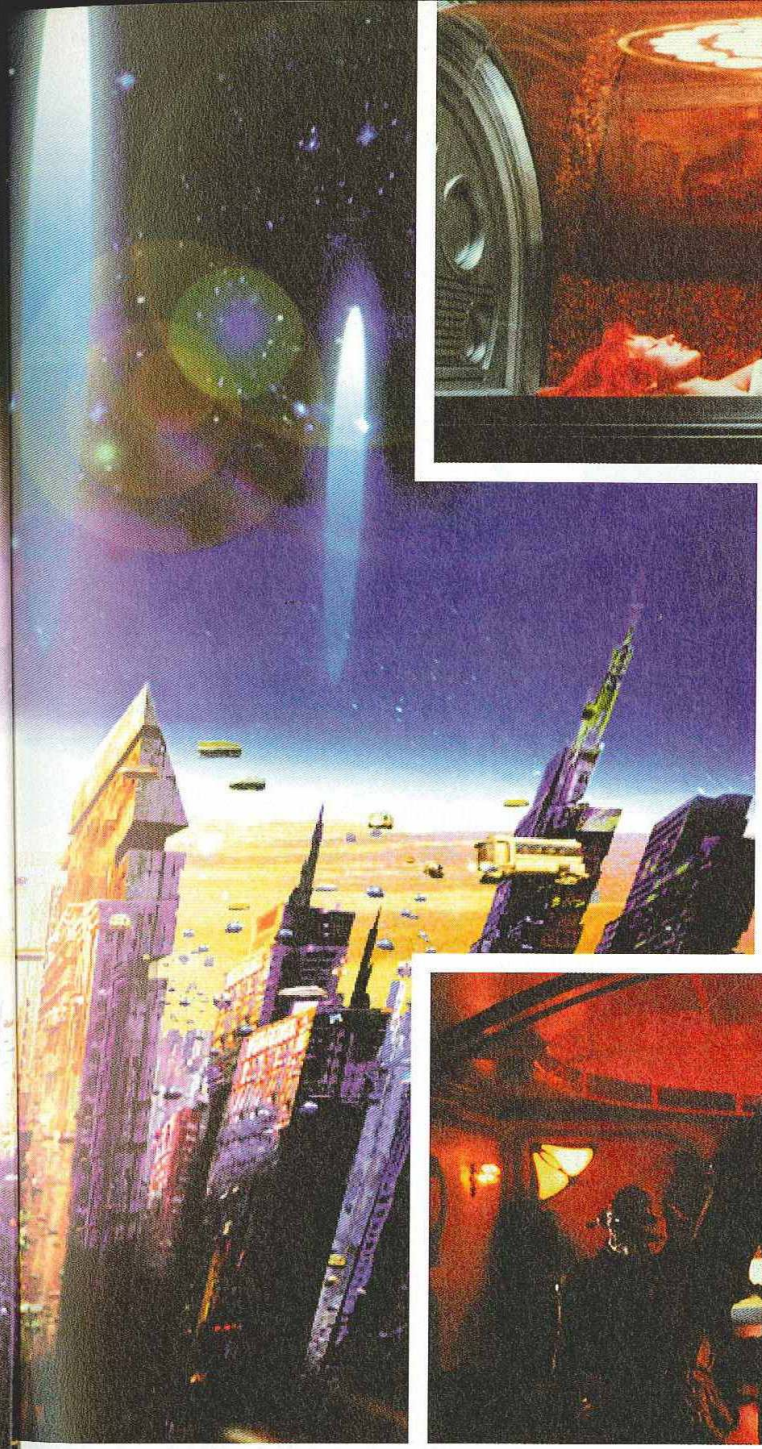


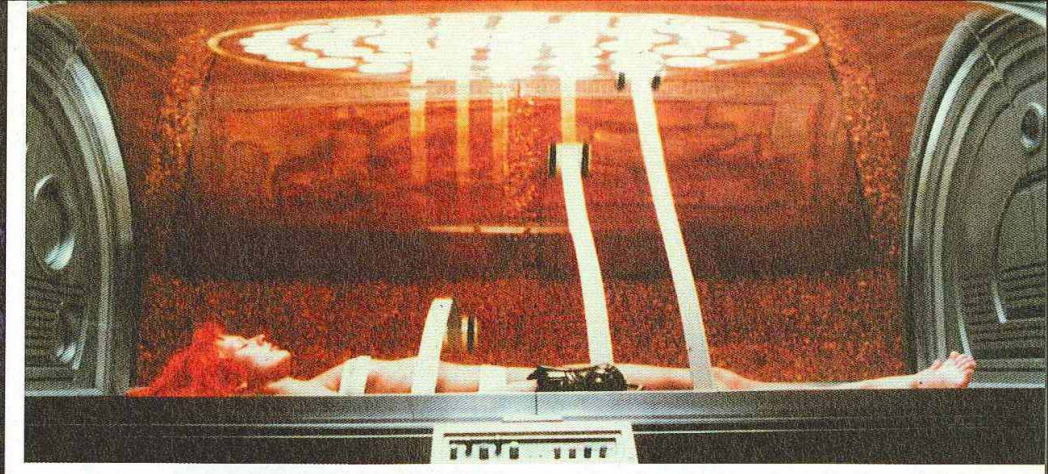
D'ici quelques semaines, les joueurs pourront retrouver Leeloo, Korben Dallas et l'univers imaginé par Besson, Moebius et Mézières dans une adaptation vidéo-ludique ambitieuse orchestrée en collaboration avec la Gaumont par l'un des studios de développement les plus dynamiques et créatifs du moment, Kalisto.

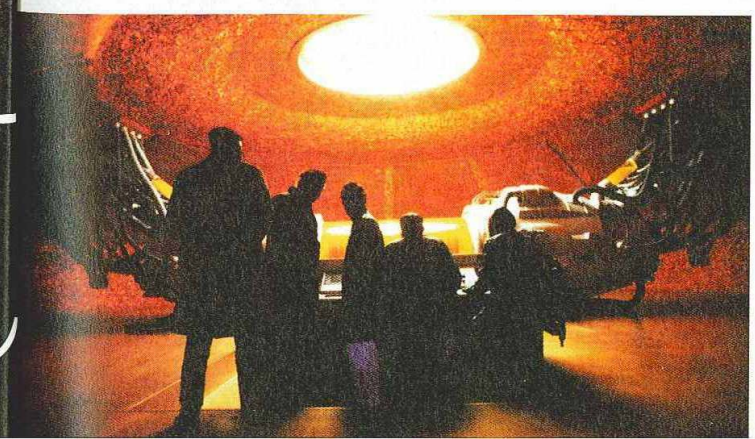
EDITEUR
GAUMONT
DÉVELOPPEUR
KALISTO
DISPONIBILITÉ
MARS 1998

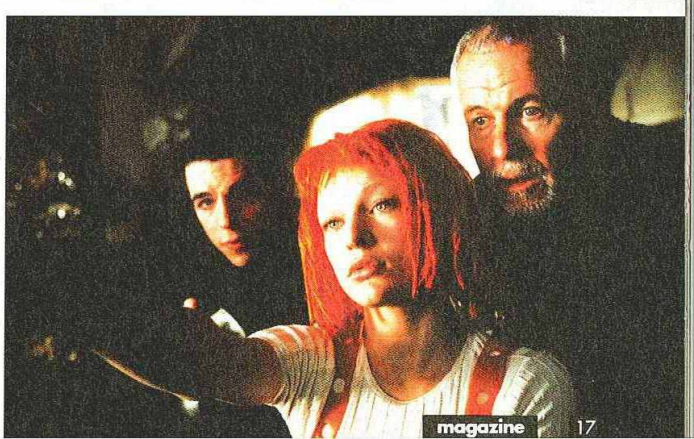
Le Cinquième Element

Par Jean Santoni

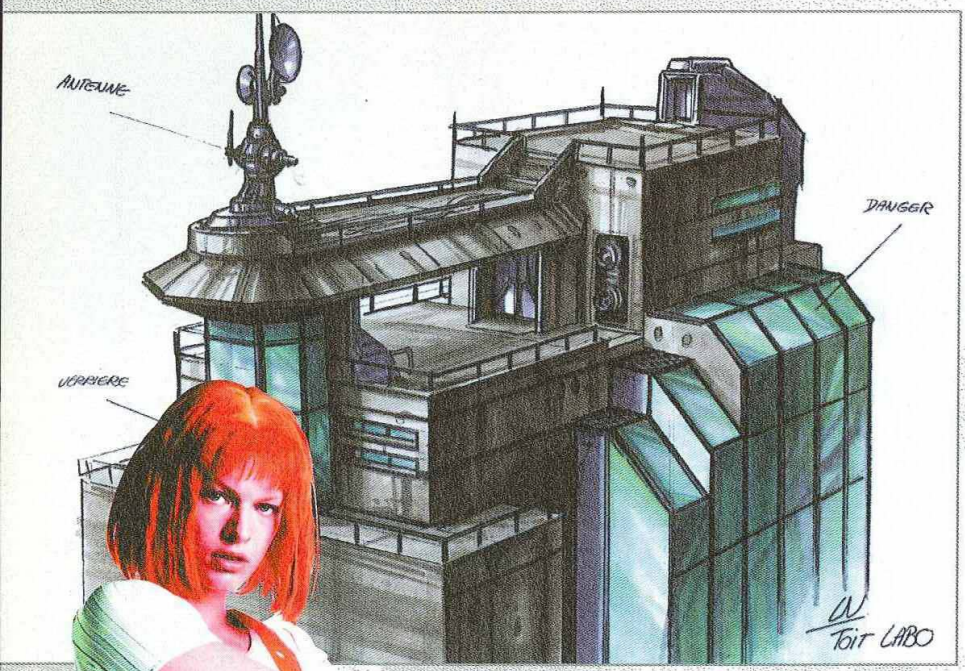


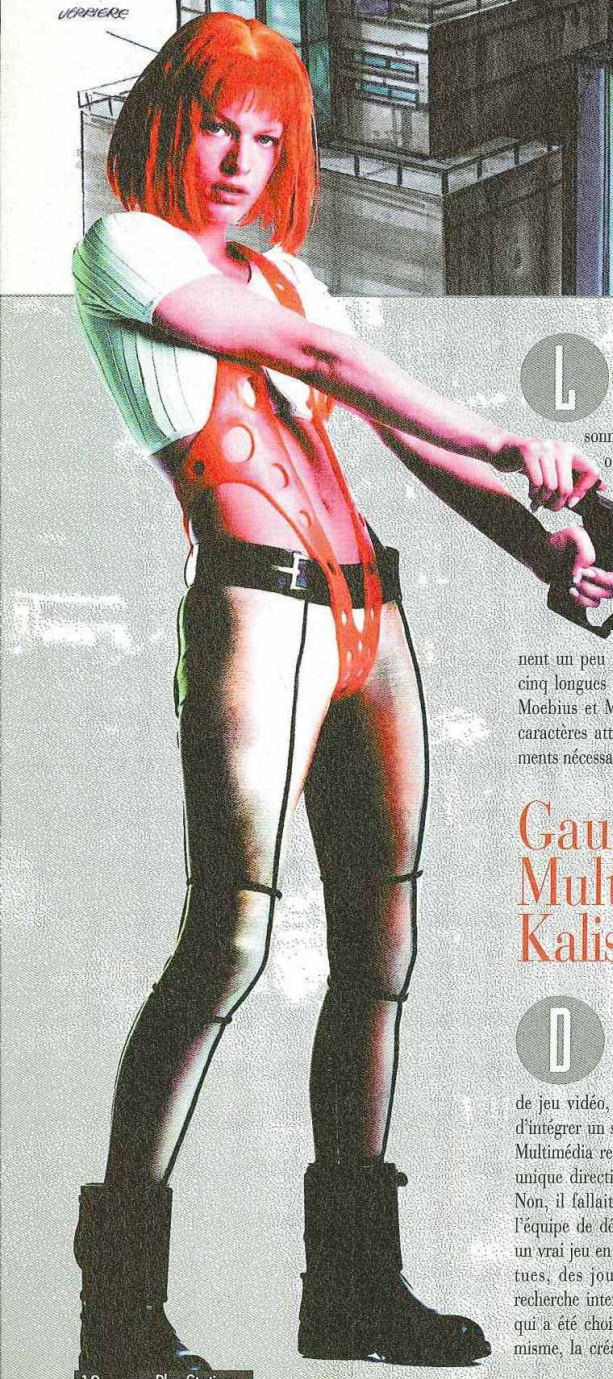






DITEUR
UMONT
OPPEUR
ALISTO
IBILITÉ
RS 1998





Le Cinquième Elément est sans conteste possible le blockbuster le plus controversé de l'année 97. Film culte pour certains, oeuvre mineure pour d'autres, le film de Luc Besson n'a laissé personne indifférent, en attirant au final dans les salles obscures du monde entier pas moins de 50 millions de spectateurs et en rapportant la bagatelle de 46 902 990 millions de dollars de recettes dans l'Hexagone et 63 402 333 millions de dollars aux Etats-Unis ! Mais, au-delà de ces chiffres froids qui donnent un peu le tournis, on trouve un univers designé durant cinq longues années par deux pointures de la BD française : Moebius et Mézières, mais également des personnages aux caractères attachants. Bref, le film réunissait là tous les éléments nécessaires à la réalisation d'un jeu vidéo.

Gaumont Multimédia, Kalisto : la rencontre

Dès lors, plusieurs solutions se sont offertes à Gaumont Multimédia. La première consistait tout simplement à vendre la licence mais, cette option donnant la plupart du temps des ersatz de jeu vidéo, ce n'était pas viable. L'autre possibilité était d'intégrer un studio interne de développement, mais Gaumont Multimédia refusant de fournir les licences de films dans une unique direction, l'intérêt, à long terme, apparaissait limité. Non, il fallait absolument trouver le mouton à cinq pattes, l'équipe de développement qui ferait du Cinquième Elément un vrai jeu en accord avec les exigences, de plus en plus pointues, des joueurs. Finalement, après quelques mois de recherche intense à travers le monde, c'est un studio français qui a été choisi : Kalisto (Nightmare Creatures). Si le dynamisme, la créativité et les ambitions du studio bordelais ont

A l'instar de Nadia, l'héroïne de Nightmare Creatures, Leeloo pourra effectuer des enchaînements meurtriers.

La clef de tout, une étroite collaboration entre Gaumont Multimedia et Kalisto

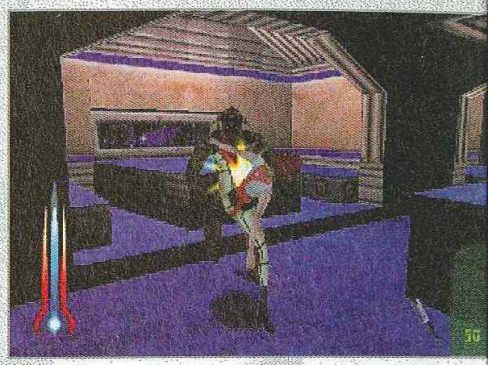
évidemment séduit les gens de la Gaumont, c'est aussi et surtout leur vision du jeu et leur approche du gameplay qui ont conforté ce choix. Entre Kalisto et Gaumont Multimédia, le courant est donc tout de suite passé. Le projet était excitant et la volonté de donner naissance à quelque chose d'original et de typé rejoignait complètement la philosophie passionnée et internationale du studio de développement. L'aventure pouvait commencer.

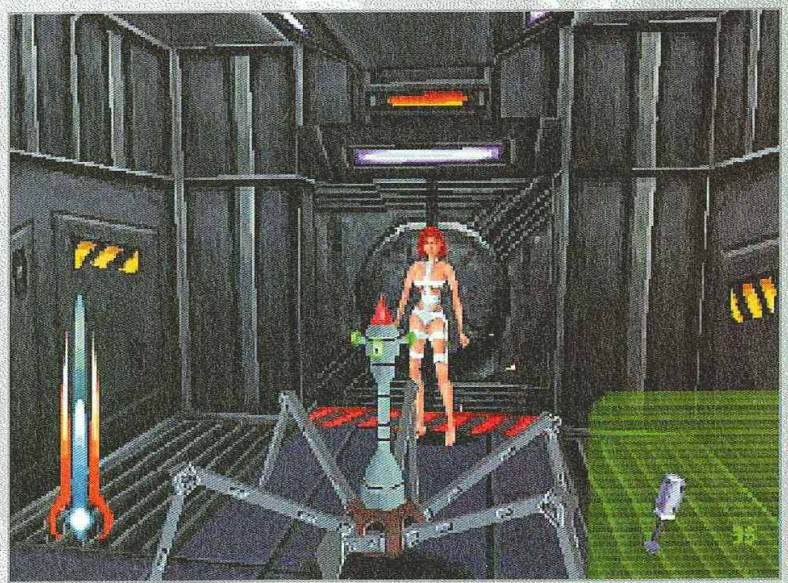
Une réelle implication

Comme chacun sait, une simple licence, aussi importante soit-elle, ne suffit pas à faire un bon jeu. Aussi, le rôle de Gaumont Multimédia ne s'est pas arrêté à l'élection de Kalisto. La société a opéré, tout au long du développement, un véritable suivi du produit en expliquant aux programmeurs l'univers du film et la culture que le soft se devait de véhiculer. Il était, en effet, hors de question de lâcher Kalisto dans la nature sans aucun repère. A ce titre, Hélène Giraud, la fille de Moebius qui avait elle-même travaillé pendant un an sur le design du film, est venu rejoindre l'équipe de développement afin de donner des conseils artistiques aux graphistes, de créer des décors et de designer de nouveaux ennemis, soit un apport non négligeable pour le jeu et une expérience enrichissante pour Hélène Giraud. De même, les musiques ont été composées en collaboration avec Eric Serra qui s'est chargé de renforcer "l'ambiance Cinquième Elément". Enfin, le jeu suit scrupuleusement le scénario du film.

Premières impressions

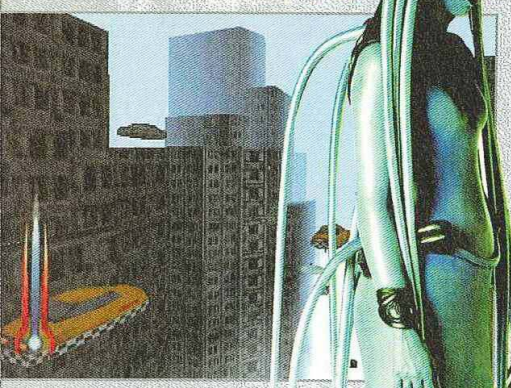
De cette association de talents, il résulte un jeu d'action/exploration en 3D temps réel utilisant deux types de vue : une à la Tomb Raider et une subjective. Le Cinquième Elément comprend en tout 15 niveaux labyrinthiques parse-





KALISTO

Kalisto est un studio de développement indépendant français basé à Bordeaux. Fondée en 1990 par Nicolas Gaume sous le nom d'Atreid Concept, la société rejoint, fin 94, le groupe Pearson et développe des jeux pour l'éditeur Mindscape sous le nom de Mindscape Bordeaux. En 96, après deux années de collaboration et de succès, les deux équipes se séparent pour des raisons stratégiques. Mindscape Bordeaux devient indépendant et se rebaptise Kalisto. Leur prochaine production PlayStation sera une aventure en temps réel se déroulant dans l'univers fantastique de Dark Earth, un jeu bien connu des possesseurs de PC, vous savez ces machines qui "tombent en marche" de temps à autre !



La fille de Moebius comme conseillère artistique

més de pièges, de plates-formes, d'ennemis, de mécanismes et d'énigmes en tout genre dont trois zones spéciales dans lesquelles vous devrez passer des épreuves d'agilité, de réflexion ou de destruction. On retrouve naturellement la plupart des environnements présents dans le film mais également des lieux totalement inédits qui n'avaient pu être intégrés à l'époque du tournage, faute de moyens et de temps. L'originalité du gameplay réside cependant dans la complémentarité des deux héros, Leeloo et Korbain, qui disposent d'aptitudes et d'armes différentes. Ainsi Leeloo a plutôt un profil d'acrobate et se bat à mains nues tandis que Korbain est plus lent mais maîtrise les 9 armes à feu. Au cours d'un niveau, chacun des personnages aura un rôle précis à jouer. Toutefois, il ne sera pas possible, à l'inverse d'Overblood, de changer librement de héros au cours d'une même mission. Techniquement, le jeu semble prometteur. Kalisto a repris le moteur 3D de Nightmare Creatures (un gage de qualité de plus), tout en améliorant le comportement des monstres et en y ajoutant des phases d'adresse et un aspect aventure nettement plus étendus. Les développeurs qui, tout en gardant un certain respect de l'atmosphère du film, ne souhaitaient pas créer un univers trop pessimiste, ont dû modifier l'une des fonctions standard de la PlayStation. Il s'agit, tout bêtement, de l'effet de fog noir qui compense le clipping : celui du Cinquième Elément sera tout simplement moins sombre ! Actuellement, le jeu est entré dans sa phase finale de développement cependant, une ombre subsiste : la maniabilité qui ne nous a pas totalement convaincu. Il serait franchement dommage que Kalisto et Gaumont Multimédia omettent de corriger ce défaut... Wait and see.

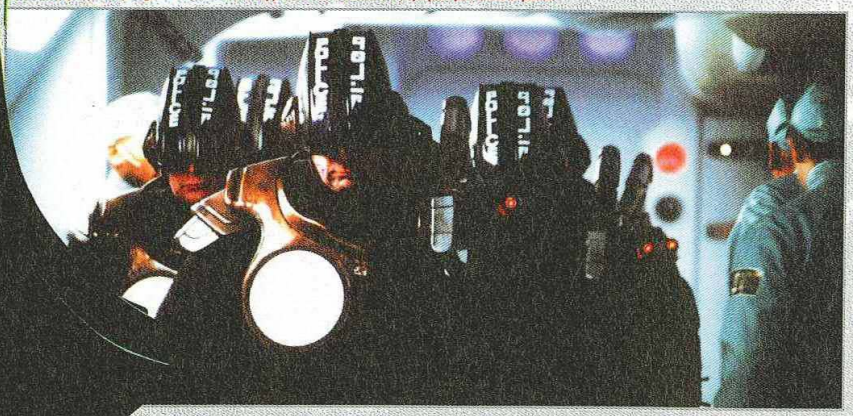
REMERCIEMENTS : PlayStation Magazine tient à remercier Nicolas Gaume, Henri Magalon, Fleur Breteau, Lola Leviant, Laetitia Jauze et toute l'équipe de Kalisto pour leur accueil dans leur studio bordelais.

GAUMONT MULTIMEDIA

Gaumont Multimedia a été créé en 1995 pour les 100 ans de la Gaumont. Basée à Paris, cette société regroupe plusieurs domaines d'activité : la conception de dessins animés TV pour enfants (on leur doit la série Home to Rent), le développement de jeux vidéo PC et PlayStation ainsi que la création de sites web pour Gaumont et Buena Vista. Actuellement, Gaumont Multimedia travaille sur l'adaptation vidéo-ludique (PC) des Visiteurs n°2 qui devrait normalement sortir sur nos écrans le 11 février de cette année.

Vous retrouverez l'intégralité des guns présents dans le film de Besson.

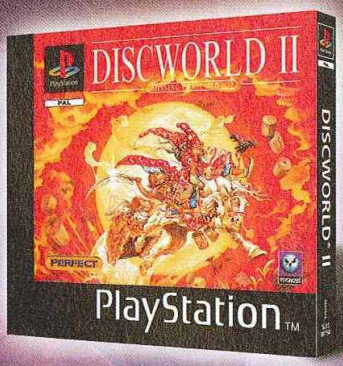
La scène mythique du plongeon de Leeloo a été supprimée. Cette dernière n'impliquait pas assez le joueur.



accélérateurs de sensations
pour PlayStation

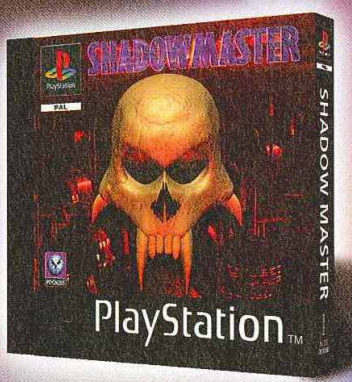
"...la référence absolue dans le domaine de la simulation de conduite"
PlayStation Magazine 9/10

"Intro superbe, cinématiques divines, jeu tout en français: on frôle la perfection..."
Consoles + 94 % Méga Hit



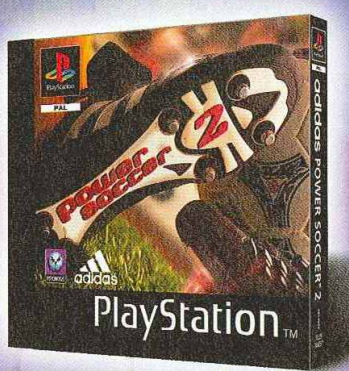
"Les énigmes sont toujours aussi tordues et drôles, les voix sublimes (...) et la durée de vie toujours aussi longue"
Joypad 90 %

"Colony Wars est sans aucun doute le meilleur shoot'em du moment"
CD Consoles HIT ★★★★★



"Un jeu très complet, angoissant et bien conçu, que l'on attend avec impatience"
PlayMag

"Overboard fait penser aux premiers jeux vidéo: simplicité du scénario, prise en main rapide et principe délirant"
Consoles +



"adidas Power Soccer 2 s'annonce comme un petit bijou" *CD Consoles*

"Un jeu de foot 100 % arcade, rapide et très facile à jouer" *PlayStation Magazine*

La Nouvelle Génération

PSYGNOSIS PlayStation

psygnoline SKYROCK

PSYGNOSIS FRANCE - 92 Avenue de Wagram, 75017 PARIS - Tél - 01 44 40 71 99 - Fax - 01 44 40 71 66 Psygnosis France - RCS Paris B 393 925 821

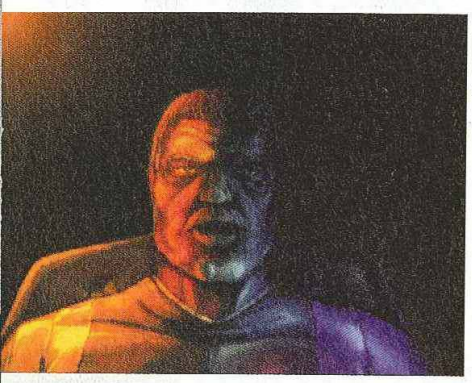
"PlayStation" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Entertainment Inc. G-Police, Colony Wars, Shadow Master, Overboard, Power Soccer 2, Psygnosis et le logo Psygnosis sont TM et © 1990-97 Psygnosis Limited. Discworld 2 est © Perfect Entertainment Limited, publiée par Psygnosis sous licence exclusive. "Discworld" est une marque déposée de Terry Pratchett. adidas est une marque déposée d'adidas AG utilisée sous licence. Formula 1 '97 est © Psygnosis Limited. Formula 1 '97 est un produit officiel du FIA World Championship. Licencée par Formula One Administration Limited.

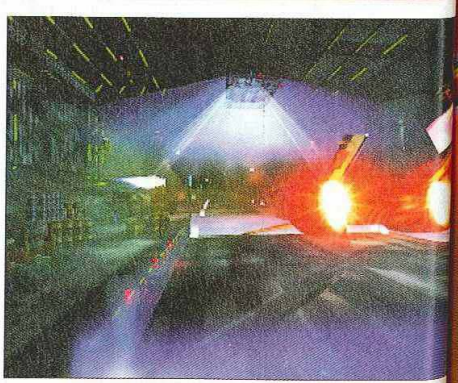
www.psygnosis.com

Mars Atta C

Par Benjamin Janssens

Made in France

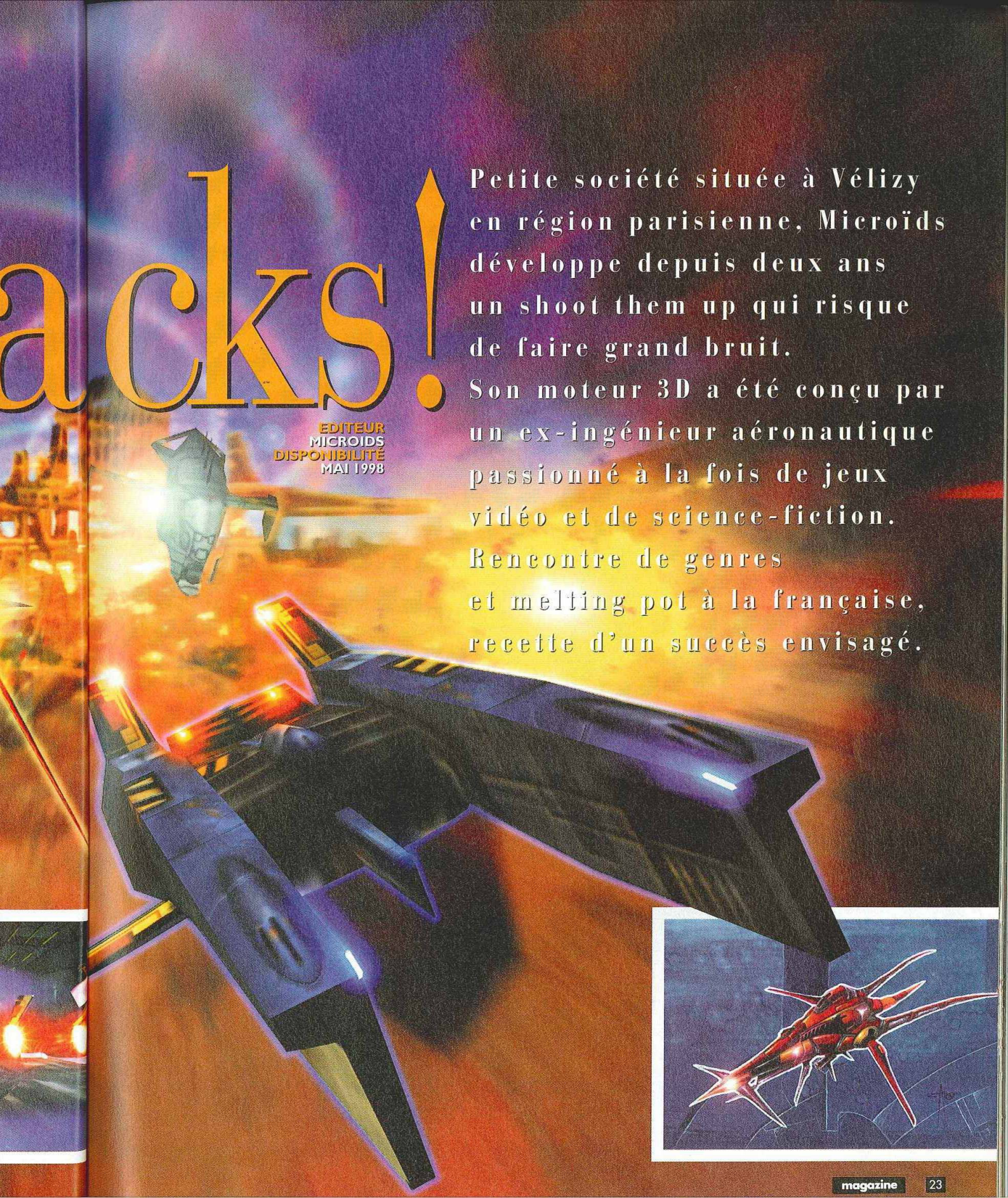




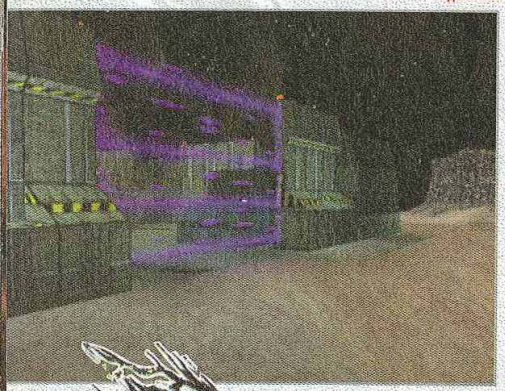
acks!

EDITEUR
MICROIDS
DISPONIBILITÉ
MAI 1998

Petite société située à Vélizy en région parisienne, Microïds développe depuis deux ans un shoot them up qui risque de faire grand bruit.
Son moteur 3D a été conçu par un ex-ingénieur aéronautique passionné à la fois de jeux vidéo et de science-fiction.
Rencontre de genres et melting pot à la française, recette d'un succès envisagé.



Ce fort dont l'entrée est barrée par un champ de force promet de vous donner du fil à retordre. Utilisez lasers, missiles, mines et armes spéciales pour savoir comment y pénétrer.



Mygra attacks !

Lorsque vous arrivez dans les locaux de Microïds, vous rencontrez des gens - des développeurs - à tel point passionnés que vous avez l'impression de ne pas parler le même langage qu'eux. De fait, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, ils vous sortent des termes barbares auxquels vous ne comprenez rien : «Kseit, Mygra, L. Roy, Zyg...» Et pourquoi pas "Zag" tant qu'on y est? Ce n'est qu'après quelques minutes d'accoutumance que vous pigez : ces mots appartiennent au monde d'Invasion, leur shoot them up, leur bébé. Vous captez enfin que Mygra est la planète des Kseits, créatures au passé obscure, qui colonisent la Terre. Leurs desseins sont mystérieux, mais une chose est sûre : il ne faut pas les laisser faire...

Independence L. Roy

L'action se déroule en l'an 2093. Vous jouez le rôle d'un super pilote de guerre du nom d'L. Roy (prononcez "Ellroy" comme le nom du désormais célèbre auteur du Dahlia Noir). Brusquement tiré d'un sommeil cryogénique, vous êtes - grosso modo - informé que l'avenir de la Terre dépend de vous et de votre capacité à remplir certaines missions. "Nous sommes tous trois des passionnés de shoot en arcade", précise Emmanuel Mercier, chef de projet. "C'est de là qu'est venue l'idée de créer un jeu de tir... Qui n'en est pas un à 100%". Que veut-il dire par là? Mais tout simplement qu'à bord de votre vaisseau pouvant atteindre les 2 000 km/h, votre objectif n'est pas forcément de tirer sur tout ce qui bouge. Invasion comprend effectivement seize batailles divisée chacune en deux missions où il vous est tantôt demandé de libérer des prisonniers tantôt de trouver une clé pour accéder à une étape supérieure. "Invasion mélange action et stratégie. Une même mission peut être remplie de façons différentes. Nous avons, de plus, beaucoup insisté pour donner une vraie vie et une intelligence aux ennemis. Par exemple, si vous vous trouvez en face d'une escadrille commandée par un Zig, leurs réactions différeront selon que vous tirez sur le chef ou non. En anéantissant leur leader, vous avez de grandes chances de faire fuir le reste de la flotte..."

Kseits, la résurrection

Trois mecs férus d'informatique, de bandes dessinées made in USA, de mangas et de jeux vidéo sont à l'origine du projet. Le responsable du design, très "BD", se nomme Xavier Bottet, transfuge d'Infogrames ayant travaillé sur V-Rally. "Nous avons beaucoup œuvré à la création d'un style graphique propre, explique-t-il. Personnellement fasciné par Bisley et quantité d'autres dessinateurs de Comics américains, je m'en suis inspiré pour réaliser un design 'organique'. Il fallait impérativement que les graphismes aient de la matière." A l'écran, cela se traduit par des séquences cinématiques mêlant personnages dessinés et images en 3D. Dans le jeu lui-même, ce trait si particulier a été adapté aux navires ennemis, des soucoupes volantes à l'apparence d'insectes qui vous arrivent par dizaine dans la tronche...

Ultime contact

A l'inverse de Contact, le film de Robert Zemeckis avec Jodie Foster, ce n'est pas Bill Clinton qui donne les ordres mais un colonel barbu. "L. Roy, faites ceci !" ou encore "L. Roy, faites cela !". Après un rapide briefing, vous êtes cordialement invité à pénétrer dans le cockpit du H.112. Ex-ingénieur aéronautique, Christophe Loisel s'est chargé de la mise en

5 raisons d'attendre Invasion avec impatience.

1/ 16 batailles, soit 32 missions sur plusieurs kilomètres carrés chacune.
2/ Une action trépidante en 3D temps réel sur une bande-son trance-goah.
3/ Un scénario soigné et des missions qui mêlent stratégie et action pure.
4/ Des dizaines d'armes novatrices : pulsar répulseur, caméra manoeuvrable à distance dont sont munis les espions, etc.
5/ La french touch a encore frappé et nous comptons sur elle.

accéder à une
et stratégie.
ns différentes.
nner une vraie
mple, si vous
andée par un
us tirez sur le
vous avez de
e..."

n

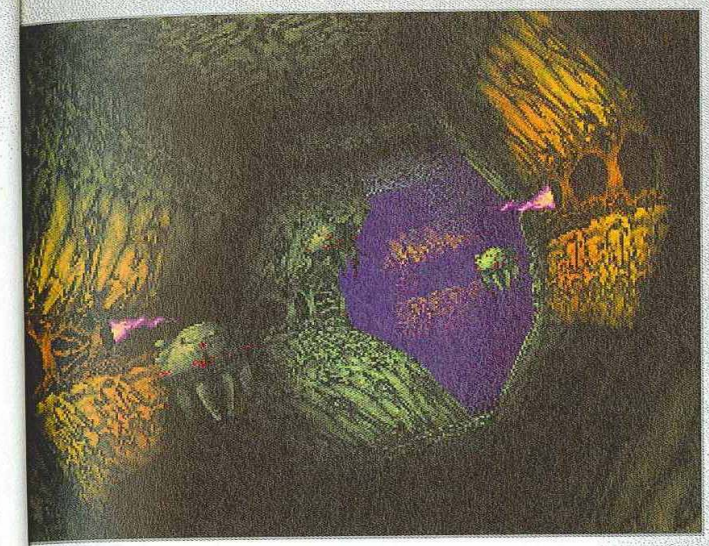
ue, de bandes
mangas et de
du projet. Le
3D", se nomme
t travaillé sur
création d'un
ellement fasciné
e Comics amé-
n design 'orga-
hismes aient de
des séquences
images en 3D.
été adapté aux
à l'apparence
la tronche...

ct

Robert Zemeckis
pas Bill Clinton
colonel barbu.
ncore "L. Roy,
us êtes cordiale-
12. Ex-ingénieur
é de la mise en

s
re
vec
ce.

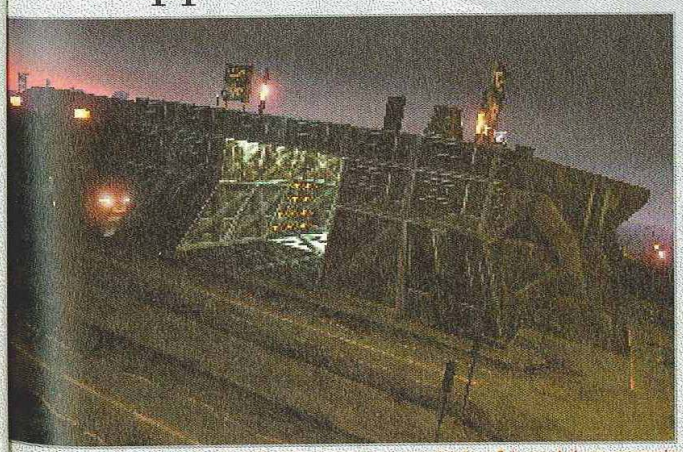
ons sur plu-
acune.
n 3D temps
nce-goah.
missions qui
pure.
rices : pulsar
euvrable à
espions, etc.
appé et nous



A bord de votre vaisseau, vous pouvez aller où bon vous semble, y compris sous terre où se cachent de nombreux ennemis.

place du moteur 3D et de la réalisation des réactions du vaisseau. "Le pilotage répond à des lois physiques propres, identiques à celles de la réalité, confie-t-il, un immense sourire aux lèvres, c'est moins complexe à déplacer que l'hélicoptère de G-Police et plus agréable à manier que les vaisseaux de Colony Wars, surtout avec un paddle analogique." Après un rapide essai en live, on se rend compte qu'il a raison. L'action se déroule en vue subjective ou en vue externe, selon vos préférences. "Vous survolez des aires de combat dans lesquelles se trouvent des îlots à visiter. Ces aires sont en kilomètres carrés et tout se passe en 3D temps réel." Le jeu n'étant pas terminé, on en piaffe d'impatience, convaincu de son potentiel. Et Emmanuel de conclure : "J'ai souvent tendance à penser qu'Invasion est un projet très - trop - ambitieux. Mais nous ferons tout pour arriver à nos fins... et satisfaire les fans de ce type de softs."

Brusquement tiré d'un sommeil cryogénique, vous êtes appelé à sauver la Terre.



Voici à quoi ressemble un îlot. Chaque aire de combat en comprend plusieurs. En les survolant, vous pourrez voir s'activer des soldats (sprites en 2D) ou des véhicules tels des taxis, par exemple.

pas de poitrine
mais une longue queue

Gex 3D

le lézard qui va booster votre PlayStation

★Bronx

PlayStation

ATTENTION !
PURE 3D

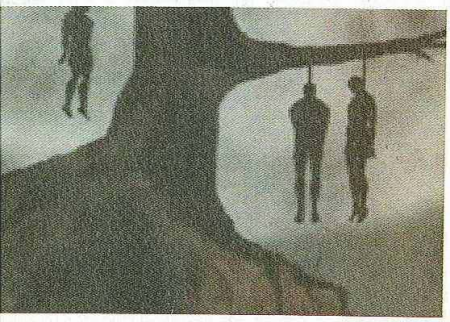
BMG INTERACTIVE

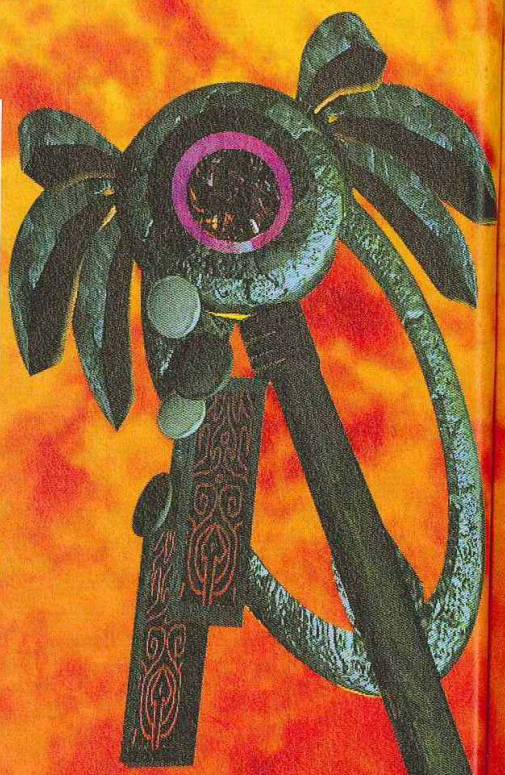
CRYSTAL DYNAMICS

Disponible dès mars 98.

Infos au 3615 BMGI* et au 08 36 68 90 89*
http:/www.bmginteractive.com *2,23 FTTC la minute

Sony Computer Entertainment Inc.





Diablo

De la viande fraîche pour le maître du do

Par Benja

e du donjon !

Deuxième titre signé Blizzard, après Warcraft 2, à se retrouver sur PlayStation grâce au savoir-faire d'Electronic Arts, Diablo vous plonge au cœur du donjon. Affûtez vos lames et aiguisez votre intelligence (mangez du poisson, il paraît que ça aide !) car, face au maître des lieux, vous allez avoir besoin de tout votre courage, de toute votre force et de votre perspicacité !

EDITEUR
ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR
BLIZZARD
DISPONIBILITÉ
MARS 1998

Par Benjamin Janssens

A l'entrée de l'église gît un homme à terre, mortellement blessé. Il vous informe que le Butcher, un démon hideux, hante les lieux. Sans hésitation, franchissez le pas de la porte.

Choisissez le personnage qui vous sied le plus, entre le barbare, l'amazone et le sorcier. Donnez-lui un nom et en route pour la mésaventure.

"Diablo est à mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu de rôle".

Dès le premier regard, on sait que Diablo n'est pas un jeu comme les autres. En un clin d'œil, il vous emmène à une époque que vous croyiez - à tort - à jamais révolue. En ces temps reculés, squelettes, goules et monstres à la queue fourchue font régner la terreur et la discorde. Dans la peau d'un barbare, d'une walkyrie ou d'un mage, vous partez défier ces forces maléfiques jusque dans leur tanière. Un voyage initiatique des plus périlleux vous attend où action et aventure proche du jeu de rôle se côtoient allègrement. Ce n'est pas Dennis Hirsch qui nous contredira. Producteur associé chez Electronic Arts au Canada, Dennis est l'un des hauts responsables du projet Diablo sur PlayStation. Ayant supervisé la conversion du hit originaire du monde PC, il était à même de répondre à toutes nos questions.

PM : Selon vous, à quel genre appartient Diablo?

Dennis Hirsch : Diablo est à mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu de rôle. Le joueur fait évoluer un personnage au gré d'un scénario recherché et, parallèlement, il combat une quantité astronomiques de monstres qui déferlent des quatre coins de l'écran.

PM : Quel en est son principal atout?

D.H. : Le mélange des genres. Il est rare de pouvoir profiter d'une aventure sous des angles différents. Dans le rôle du héros, vous devez autant agir que réfléchir. L'histoire ne vous entraîne pas au cœur d'un jeu de rôle avec ses dialogues pénibles et ses statistiques rébarbatives. Non, Diablo a juste ce qu'il faut d'action et de recherche. Le fan sera autant séduit par le très large arsenal mis à sa disposition pour frapper l'adversaire que par la possibilité d'upgrader son personnage selon des paramètres précis. Intervient ensuite le scénario qui rend l'univers de Diablo si cohérent et si attirant.

PM : Quelle est l'élément dont vous êtes le plus fier?

D.H. : Le mode deux joueurs, incontestablement. Nous sommes, enfin, parvenus à créer un mode deux joueurs vraiment prenant. Il n'y a rien de plus jouissif que de pouvoir casser du squelette à deux, vous ne croyez pas? Avec un ami, vous allez enfin pouvoir explorer donjons et salles obscures ensemble. Demandez-vous simplement ceci : Existe-t-il un jeu d'aventure/action qui permette à deux passionnés de jouer en duo de cette façon ? Non, excepté Diablo.

Pour la petite histoire...

Originaire du monde PC, Diablo est un grand jeu d'aventure qui vous propulse dans un monde en 3D isométrique avec une vue aérienne de 3/4. Au départ, vous avez le choix entre incarner un barbare armé d'une épée, une jolie walkyrie équipée d'un arc et un mage doté d'un sceptre. Dans la peau de l'un ou l'autre, vous démarrez votre périple dans le village de Tristam dont la population a été décimée par d'immondes créatures. A leur tête figure une puissante force maléfique du nom de Diablo. Seulement, voilà, avant de la trouver, la route est longue. Nombreux sont les pièges qui vous attendent dans des donjons toujours plus gigantesques. Saurez-vous relever le défi?

PM : Pourquoi ne pas avoir opté pour un mode link?

D.H. : Pour la simple raison que le marché du link est trop faible. Nous y avons songé, mais nous avons vite abandonné l'idée. Cela nous a pas mal perturbé dans la mesure où le succès du jeu sur PC est en grande partie dû au mode de jeu en réseau. Nous avons donc réfléchi au moyen de contourner l'obstacle et l'un de nous a eu un flash : "Pourquoi ne pas s'inspirer de Gauntlet?" Aussitôt dit, aussitôt fait, ou presque. Le mode deux joueurs de Diablo sur PlayStation ressemble à un jeu d'arcade. Les héros choisissent de coopérer ou d'œuvrer chacun de leur côté dans les limites imposées par l'écran. De plus, ils peuvent se blesser mutuellement...

PM : Quand la conversion a-t-elle débuté?

D.H. : Nous avons démarré la pré-production fin 1996. Mais ce n'est véritablement qu'en avril de l'année suivante, après avoir mis à jour les lignes de programme de Blizzard, que le projet a pris son envol. Cela fait donc neuf mois effectifs de développement.

PM : Comment s'est déroulée la collaboration avec Blizzard, développeur à l'origine du jeu sur PC?

D.H. : Très bien, notre principal souci étant de préserver l'esprit originel du jeu. Une partie de l'équipe de développement de Blizzard nous a donc prêté main-forte. Nous avons énormément discuté du design de la conversion. Je peux affirmer, en toute modestie, que le résultat satisfait les deux parties.

PM : Quelles difficultés avez-vous rencontrées?

D.H. : Il est toujours difficile d'adapter sur PlayStation un jeu qui utilise 8 ou 16 mégas de Ram pour fonctionner sur PC alors que la PlayStation ne dispose que de 2 mégas de Ram. Nous avons fonctionné par priorités et établi une liste d'éléments que nous pouvions supprimer sans altérer le jeu. Je suis très heureux que ces "cuts" soient imperceptibles à l'écran.

PM : Avez-vous ajouté des niveaux, des monstres, des armes, etc., au jeu original?

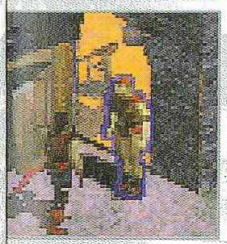
D.H. : Afin de redonner vie à Diablo sur PlayStation, nous nous sommes attachés à retranscrire un jeu strictement identique, doté de la même trame ; c'était là notre première priorité. Ensuite, nous y avons inclus - ajouté - des effets spéciaux comme des effets de lumière. En vous déplaçant en ville, vous remarquerez que contrairement au jeu sur PC, il peut faire jour ou nuit, le personnage se reflète dans l'eau, etc. Des détails qui renforcent le réalisme de l'action. Enfin, nous avons axé une grande partie de nos efforts sur le mode deux joueurs. J'insiste, mais j'en suis si fier...

PM : Qu'auriez-vous aimé inclure dans le jeu que vous n'avez pas pu pour des raisons d'ordre purement technique?

D.H. : Par où commencer?... On en revient toujours au même problème : celui de la Ram. Avec plus de mémoire

Le premier donjon est un parcours initiatique. Il se compose de plusieurs étages à visiter de fond en comble pour récupérer or et armes.

Vous débutez votre périple dans un petit village entouré d'arbres et de ruisseaux. Parlez à tous les habitants pour savoir ce qui se trame.



Squelettes et zombis sont les autochtones du donjon. Pas forcément les plus sympas...

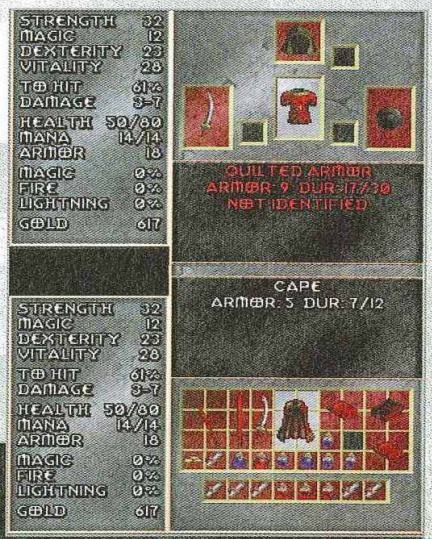
vive, nous aurions pu faire des miracles ! Pourtant, ça n'est pas ce à quoi j'aspire. J'aurais sincèrement aimé pouvoir connecter la console à Internet, pour jouer en réseau. J'attends avec impatience le jour où cette option existera. Ça, ça aurait été cool !

PM : Le jeu est-il gore?

D.H. : Autant que dans la version PC. Pour vous donner une idée de la violence du jeu, sachez que l'un des boss se nomme "the Butcher" (le boucher) et qu'il passe son temps à découper en fine lamelle tout vagabond qui s'aventure dans son donjon. Sa peau est rouge vif, rouge sang devrait-on dire...

PM : Au fait, est-ce vous "Diablo"?

D.H. : Je ne veux pas trop m'avancer, mais je dois admettre que certains m'assimilent très certainement à Diablo surtout le matin lorsque je n'ai pas encore bu mon café...



POWER GAMES

3615 POWER GAMES
NOUVEAU

RETROUVEZ les nouveautés, notre catalogue, les trucs et astuces, la VPC.

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

NOUVEAU
1090 F*
+ 2 MANETTES + MEMORY CARD
*offre soumise a condition particuliere. voiren magasin.

PLAYSTATION
neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

ALERTE ROUGE	349 F	NBA PRO 98	349 F
AIR COMBAT 2	299 F	NIGHTMARE CREATURES	299 F
BUSHIDO BLADE	299 F	STREET FIGHTER EX PLUS	299 F
BATMAN ET ROBIN	349 F	TENNIS ARENA	349 F
BLOODY ROAR BEAST	349 F	PITFALL 3D	349 F
BUST A MOVES 3	269 F	RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	299 F
COOLBOARDERS 2	299 F	RIVEN SEQUEL TO MYST	349 F
COLONY WARS	349 F	SHADOW MASTER	299 F
CRASH BANDICOOT 2	299 F	SNOW RACER 98	349 F
DEATHTRAP DUNGEON	349 F	TOMB RAIDER 2	319 F
DREAMS	349 F	TOURING CAR CHAMPIONCHIP	349 F
FIFA SOCCER 98	349 F	TIME CRISIS + GUN	499 F
FINAL FANTASY 7 VF	349 F	THEME HOSPITAL	349 F
HERCULE	299 F	VERSAILLES	349 F
MOTO RACER	349 F	V RALLY	349 F
FIGHTING FORCE	349 F		
FORMULA ONE 97	349 F		
CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	299 F		
G-POLICE	349 F		
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	349 F		

NAGANO
BEAST
SNOWRACER 98

Nous reprenons*
vos jeux et accessoires
playstation
aux meilleures conditions du marché !!!
*paiement immédiat en boutique et par correspondance.

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

SHOCWAVE ASSAULT	99 F	THUNDERHAWK 2	99 F	INDEPENDANCE DAY	199 F
DESTRUCTION DERBY	99 F	JACK IS BACK	129 F	FIRO AND KLAWD	199 F
TOTAL ECLYPSE	99 F	BURNING ROAD	149 F	EXCALIBUR 2055	199 F
GOAL STORM	99 F	SPACE HULK	149 F	NBA LIVE 97	199 F
KILLEAK THE BLOOD	99 F	TIME COMMANDO	149 F	NEED FOR SPEED 2	199 F
RIDGE RACER	99 F	FIFA SOCCER 97	149 F	RESIDENT EVIL	199 F
BLAM MACHINE HEAD	99 F	NEED FOR SPEED	149 F	TOMB RAIDER	199 F
NBA JAM TE	99 F	RIDGE REVOLUTION	149 F	MICROMACHINE V3	199 F
MAGIC CARPET	99 F	HARDCORE 4X4	149 F	WING COMMANDER 4	199 F
FIFA SOCCER 96	99 F	TOBAL N° 1	149 F	CRASH BANDICOOT	199 F
TUNNEL B1	99 F	ALIEN TRILOGY	149 F	SYNDICATE WARS	199 F
TOTAL NBA 96	99 F	RAYMAN	149 F	SUIKODEN	199 F
STARBLADE ALPHA	99 F	ONSIDE	149 F	RAPID RACER	199 F
SPEEDSTER	99 F	EXTREME GAMES	149 F	JONAH LOMU RUGBY	249 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F	RELOADED	149 F	LE MONDE PERDU	249 F
TOSCHINDEN ARENA	99 F	TRACK AND FIELD	149 F	WARCRAFT 2	249 F
OLYMPIC SOCCER	99 F	AGILE WARRIOR	149 F	VANDAL HEARTS	249 F
SLAM AND JAM 96	99 F	STREET RACER	149 F	ISS PRO	249 F
FORMULA 1	99 F	PORSCHE CHALLENGE	149 F	V RALLY	249 F
PITBALL	99 F	DISRUPTOR	149 F	COLONY WARS	299 F
DEFCON 5	99 F	TOTAL NBA 97	149 F	G POLICE	299 F
WING COMMANDER 3	99 F	DIE HARD TRILOGY	199 F	FIGHTING FORCE	299 F
FADE TO BLACK	99 F	DESTRUCTION DERBY 2	199 F	FINAL FANTASY 7	299 F
		LEGACY OF KAIN	199 F	TOMB RAIDER 2	299 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

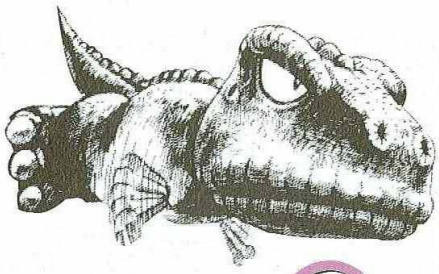
BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑CHEQUE BANCAIRE ❑MANDAT LETTRE ❑CARTE BLEUE N° [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] EXPIRE [ ][ ][ ][ ]

Par Dave Martinyuk

Tekken 3



Un personnage caché inédit : Gon !

Editeur : Namco - Genre : Baston - Disponibilité : septembre 1998

Tekken 3 est un jeu qu'on suit évidemment de près, et chaque nouvelle le concernant est attendue avec une soif de savoir toute particulière. La nouveauté du mois, c'est l'apparition d'un nouveau personnage, plus incroyable et original que jamais...

Le dino miniature saute à pieds joints sur le pauvre Jin. Faut bien se défouler.

Après la présentation du jeu, le mois dernier, voici la dernière nouvelle en date à propos de Tekken 3. Elle tient en un nom : Gon. Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce personnage - car il n'est pas sorti de l'imagination des développeurs de chez Namco - une petite présentation s'impose. Gon est un personnage de manga. Pour être plus précis, c'est un dinosaure. Et, contrairement à ce que cette précision pourrait laisser croire, c'est un tout petit animal. Le créateur de Gon, Masashi Tanaka, a trouvé là une créature tout à fait hors du commun. Ce dinosaure miniature évolue dans un monde contemporain (!) où, rencontrant lions et grizzlis, il fait régner sa loi avec une imperturbable volonté. Son air sévère et sa détermination sans bornes sont à la base de ses aventures, dans les mangas, et même s'il n'y a jamais de dialogues (particularité assez remarquable), on se laisse porter par le rythme et l'ambiance du récit avec un plaisir non feint. Le caractère belliqueux de ce personnage correspond vraiment à l'am-

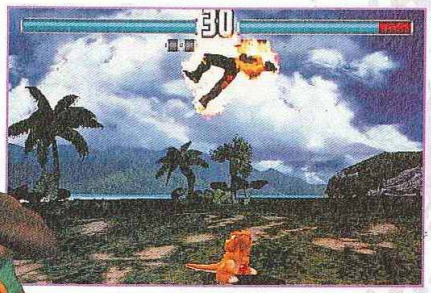
Une sortie prévue pour le mois de septembre 1998

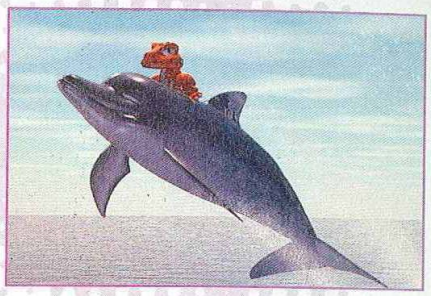
Rush

Sony Conspire

Après moult rumeurs au sujet de son adaptation sur PlayStation, c'est finalement bien Sony qui a acquis les droits de la série X-Files. Les premiers éléments du jeu parlent d'un nouveau type de gameplay c'est-à-dire un jeu sortant des sentiers battus à la manière de Parappa et tenant sur pas moins de 6 disques ! On peut s'attendre à voir de nombreux extraits de la série dans le jeu. Enfin, c'est Chris Carter, lui-même, la tête de la série télévisée, qui designera le jeu.

biance guerrière de Tekken 3, et sa présence se justifie plutôt bien. On le retrouvera donc aux côtés de combattants atypiques, comme Kuma (l'ours), Panda ou Mokujin, le perso en bois qui imite aléatoirement la technique de combat d'un des autres protagonistes du jeu.





Les personnages cachés

D'autres persos cachés moins "originaux" (comme Brian Fury, transfuge de Bruce, Gun Jack ou Julia Chang) devraient également répondre présents, tant on sait maintenant que les conversions consoles de jeux de combat se révèlent aussi riches que leurs versions originales en arcade. Reste enfin des persos à part, comme Anna ou Tiger (Eddie Gordo avec sa coupe afro (!)), qui existent bel et bien mais qui pourraient ne pas être sélectionnables. Wait and see...

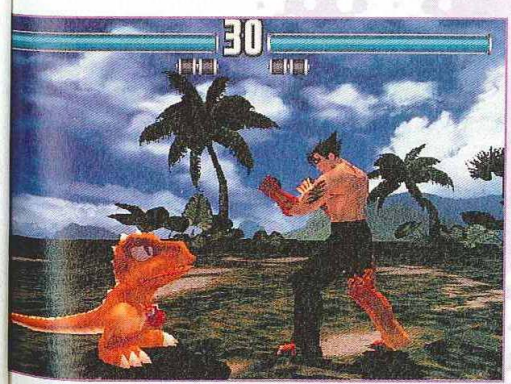
Tekken 3 est un jeu qui fait beaucoup parler de lui. Il suffit d'aller faire un tour sur le Net pour découvrir, sans véritable surprise, des centaines de sites dédiés à ce titre. Après en avoir parcouru un nombre conséquent, on constate que certaines tendances générales concernant les personnages se dégagent. Afin que ces "découvertes" ne s'évanouissent pas dans les espaces éthérés du virtuel, voici les plus marquantes.

1) Paul semble être le personnage le plus controversé du jeu. Beaucoup lui reprochent d'être trop puissant et trop simple à maîtriser. On distingue en lui le combattant le plus fort du jeu, même si les statistiques le démentent (voir point n° 4).

2) Des deux vrais nouveaux personnages, Xiaoyu et Eddy, c'est la petite chinoise qui remporte les faveurs du plus grand nombre. On apprécie sa grâce tandis qu'on reproche à Eddy son côté trop imprévisible et bourrin. Comme souvent dans Tekken, il semblerait que jouer n'importe comment avec ce perso (comprendre : appuyer sur les boutons comme un taré) suffise pour remporter la victoire.

3) Les persos de Tekken 3 semblent être, pour beaucoup, tirés de combattants aperçus dans des films et qui ont donc été motion capturés à partir de professionnels : Jackie Chan a sans doute inspiré Lei, Eddy possède une palette de coups comparable à celle du black adepte de Capoeira dans "The Quest" (super balèze), Hwoarang et Xiaoyu ont été créés à partir des mouvements de champions d'arts martiaux, Law c'est Bruce Lee, évidemment... Bref, les références ne manquent pas.

4) Il n'y a pas de classement véritable. On ne peut pas "hiérarchiser" la puissance de chacun des combattants, malgré les statistiques faites à ce sujet (par le magazine japonais Gamest, notamment). Cependant, il semblerait que les combattants les plus forts du jeu soient Nina, Yoshimitsu et King. Paul n'arrive qu'en septième position, et Eddy est dernier ! Ceci est en totale contradiction avec ce qu'on peut lire en général dans les forums du Net. Maintenant, il est vrai que les Japonais ne jouent pas vraiment comme tout le monde, et il y a des chances pour que leurs statistiques soient les plus justes, tant il est vrai que lorsqu'ils s'intéressent à un jeu, ils le décortiquent de façon chirurgicale. Quoiqu'il en soit, des Eddy Gordo ont déjà remporté des tournois en arcade, donc il n'y a pas de règles absolues. Tout dépend de la qualité des joueurs qui s'essaient à Tekken 3..Bref, les discussions autour de ce soft vont bon train, et elles seront encore plus vivaces lorsqu'il sortira sur PlayStation au Japon, en mars prochain. Vivement le futur !



Une confrontation pour le moins originale.

Rush

Sony et le foot américain

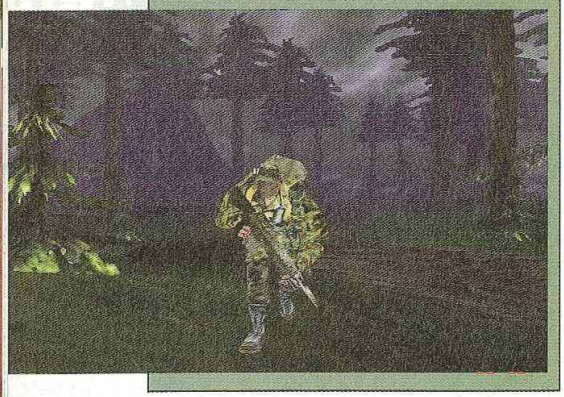
Sony prépare, à l'occasion de la saison 98 de football américain, un événement sympa, pour un coup de pub non moins majeur. En effet, les joueurs des Broncos et des Packers, deux équipes du Super Bowl, se rencontreront lors d'une compétition sur le titre Gameday 98 Football sur PlayStation. Se sera l'occasion de savoir s'ils se débrouillent aussi bien avec un paddle !

Par Grégory Szriftgiser

Special Ops

Editeur : BGM Interactive - Disponible en avril 98

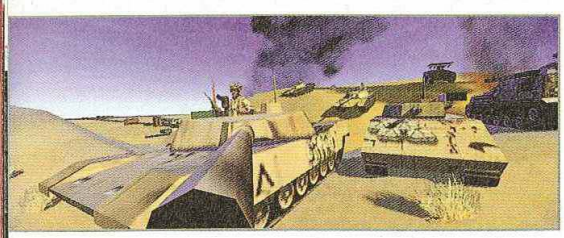
Maintenant vous connaissez tous Metal Gear Solid ! Special Ops pourrait être un concurrent sérieux !

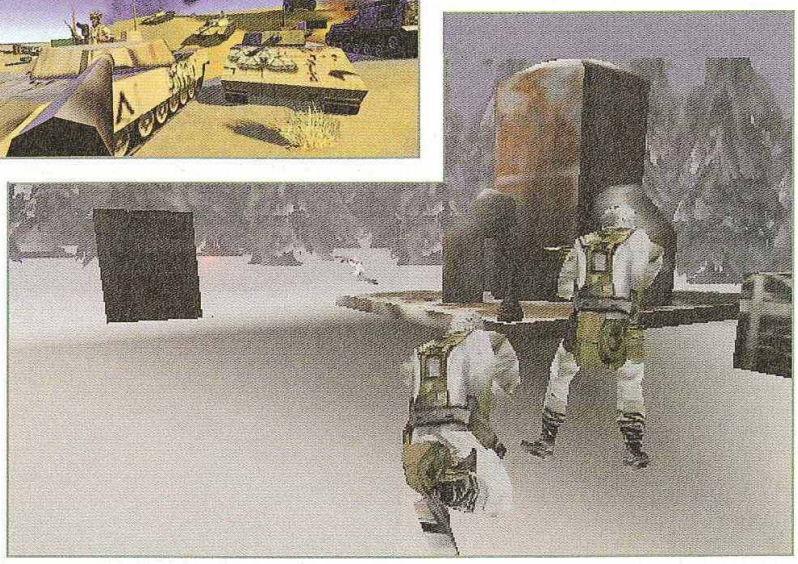


Special Ops s'appuie, comme son nom l'indique, sur les missions des forces spéciales militaires : commandos et autres marines. Pour Zombie, le studio de développement du jeu, l'optique de réalisation du titre est simple : développer un réalisme à toute épreuve ! Et ils s'en sont donnés les moyens...

Comme pour de vrai

Réalisé en étroite collaboration avec d'anciens militaires, Special Ops est un jeu d'action en 3D temps réel qui vous placera aux ordres d'une équipe de rangers afin d'accomplir une série de missions. Le choix vous reviendra d'agir de face ou en exploitant toutes les possibilités d'une méthode discrète. Les missions proposées pourront être des raids éclairs sur une base ennemie, un sauvetage ou encore le contre d'une action terroriste. Tout a été réalisé dans le souci d'immerger le joueur au plus profond des missions. Et, ce, à tel point qu'ils sont allés jusqu'à enregistrer la déflagration d'armes réelles ou en récupérer le bruitage avec l'autorisation de la banque audio de l'armée américaine. Le jeu devrait tourner ou en vue subjective ou en vue de 3e personne, avec les possibilités offertes par des lunettes de visée ou de vision IR. En attendant d'en savoir plus, régalez vous de ces premières photos de la version PC !



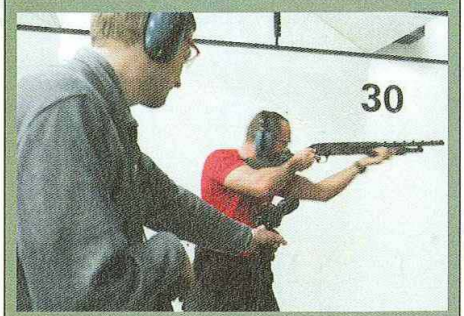


Certains aspects de Special Ops ne sont pas sans rappeler Metal Gear Solid de Konami !

MAKING OF

L'équipe de Zombie a réuni et visionné beaucoup de documents, en étroite collaboration avec l'armée, de manière à récupérer les textures et les sons les plus réalistes possible.

Les équipements des soldats, jusqu'à leur gamelle, sont calqués sur la réalité.



Les bruitages, enregistrés ou récupérés auprès de l'armée, promettent une vraisemblance à toute épreuve.

Rush

Cravache virtuelle

Namco sort une simulation de course hippique en salle d'arcade : Final Furlong. Les joueurs pourront choisir entre 6 montures et trois races différentes. Les bornes comportent deux chevaux mécaniques avec rênes, étriers et... un bouton cravache ! Exactement ce qui manquait sur les Tamagotchis...

ONE MAN. ONE SOLUTION. ONE STATE OF MIND.*
*UN HOMME. UNE SOLUTION. UN ETAT D'ESPRIT.

ONE™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ONE™ is co-developed by Visual Concepts. ©1997 American Softworks Corporation.
©1995 PEG Limited Partnership. PlayStation™ and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.
All rights reserved.

Par Dave Martinuk

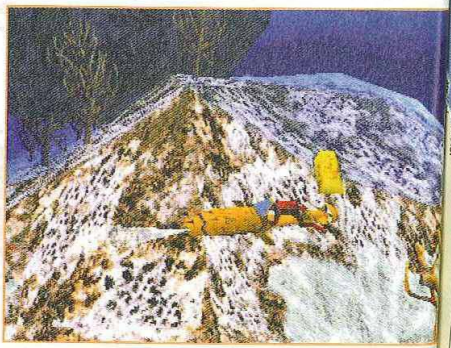
Treasures of the Deep

Editeur : Namco - Disponibilité : avril 98

Treasures of the Deep, c'est un peu le Grand Bleu version belliciste. Certes, vous explorez les fonds marins mais vous n'y êtes pas seul ; les armes mises à votre disposition ne sont donc pas là pour rien. Le monde du silence voit rouge...

Les fonds marins peuvent être le théâtre de la guerre...

Namco ne crée pas uniquement des jeux de course ou de baston, il s'autorise également quelques originalités. La preuve en est faite avec cette nouvelle production hors-normes où, incarnant un chasseur de trésors, vous plongez afin de récupérer pièces d'or et autres babioles antiques. Vous effectuez vos déplacements à l'aide de sous-marins de poche. Un équipement et un arsenal impressionnants sont disponibles afin de customiser à loisir vos engins. De mission en mission, vous amassez de l'argent bien utile pour acheter mines, torpilles, filets, torches, sonars et j'en passe. Les sous-marins sont les engins les plus chers à renouveler, ils ne s'offriront, en effet, à vous, que contre des sommes astronomiques. Leur achat s'avère néanmoins indispensable puisqu'il est nécessaire, afin de pouvoir plonger de plus en plus profond, de posséder du matériel toujours plus performant. Deux types d'adversaires vous attendent dans les bas-fonds : des animaux (genre requin) et des humains. Ces derniers peuvent vous attendre dans leurs engins mais peuvent aussi, vêtus de leur combinaison d'hommes-grenouilles, se "mouiller" davantage en vous affrontant directement. Les attaques sont nombreuses mais vous pourrez récupérer, à intervalles réguliers, des bonus de secours ou d'oxygène. Somme toute, Treasures of the Deep s'avère peu axé exploration et fait davantage penser à un shoot-them up, certes, d'un genre nouveau, mais bon... L'inertie des déplacements rend, au début, la jouabilité quelque peu hasardeuse mais on finit rapidement par s'y habituer. Un titre "blup, blup, boum !" à l'ambiance très spéciale dont nous vous reparlerons bientôt...



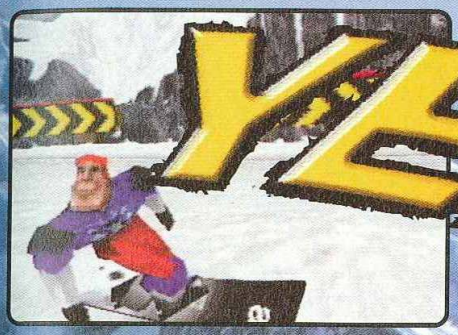
Vous pouvez descendre de votre engin pour aller explorer, à palmes, les environs.

Rush
L'année du foot

NFL Gameday '98 est la meilleure vente de jeu de football américain de tous les temps aux USA. Opportunément mis en vente quelques mois avant le Superbowl, le jeu a déjà vendu 800 000 copies et devrait atteindre le million d'unités avant la finale. Un carton, quoi.

PlayStation
" and "PlayStation" are t

SNOW EXTREME BREAK



YEEAH!

© 1998 Microïds

Entrez dans l'univers de la glisse *EXTRÊME*, découvrez des sensations à plus de *180 Km/h*, le *FUN* à l'état brut, sur des pistes démentielles... pour les accros de la *VITESSE* !

PlayStation

" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Microïds
Vélizy Plus
1 bis, rue du Petit Clamart
78140 Vélizy - France

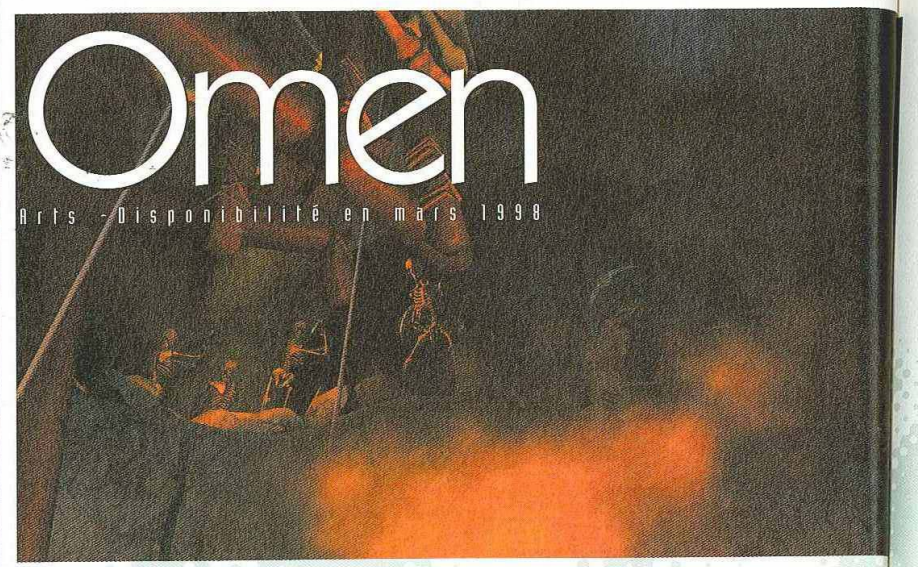
Tél. (33) 01 46 01 54 01
Fax. (33) 01 46 32 25 64

MICROÏDS
http://www.microids.com

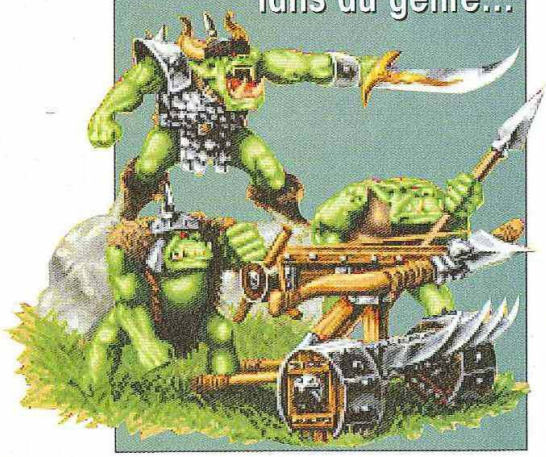
Par Dave Martinquk

Dark Omen

Editeur : Electronic Arts - Disponibilité en mars 1998



Directement inspiré du jeu de plateau Warhammer, bien connu des rôlistes, Dark Omen est un jeu de stratégie temps réel. Fidèle à l'esprit du jeu original et bénéficiant d'une qualité de réalisation assez bluffante, ce titre devrait s'attirer les faveurs de tous les fans du genre...



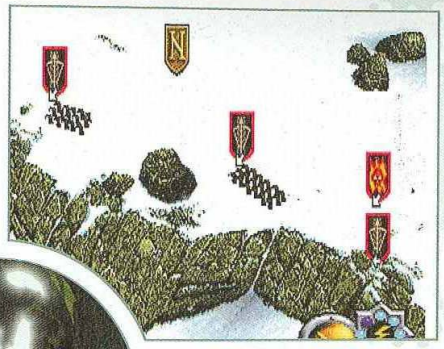
Un jeu de stratégie très complet

Dans Dark Omen, vous incarnez le commandant Morgan Bernhardt, chef d'une armée de mercenaires appelés les "porte-rancune". La campagne débute alors que vous comptez, dans vos rangs, quatre régiments, tous de nature différente : fantassins, cavaliers, arbalétriers et canonniers. Morgan Bernhardt fait partie de la cavalerie. A mesure que vous remportez des victoires, vos troupes récoltent de l'or et deviennent plus performantes (vos hommes savent mieux se servir de leurs armes, possèdent davantage de force,...) ce qui s'avère être un élément important à prendre en compte pour former des troupes d'élites. Vous pouvez donner des ordres à vos hommes avant (phase de déploiement) mais aussi

Les troupes sont assez grossièrement dessinées, mais elles sont très nombreuses...

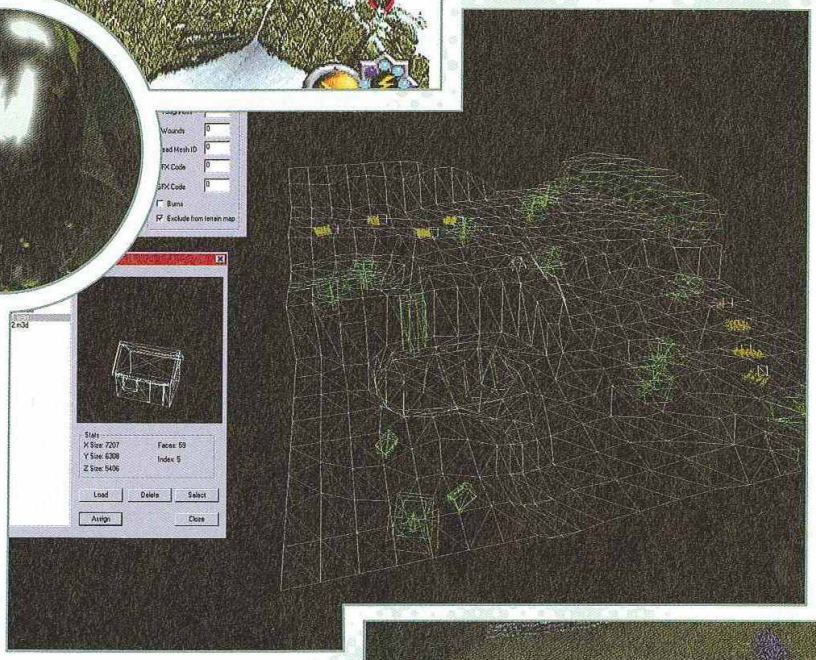
Bataille

pendant la bataille selon ce qui se passe sur le terrain. La vitesse de réaction est primordiale car tout s'effectue en temps réel. Les mêlées et escarmouches se font clairement entendre alors qu'hurlent les blessés et que les chefs de chaque régiment crient leurs ordres. Pouvoirs ou objets magiques répondent présents, bien entendu, et il n'est pas rare de voir un éclair ou une boule de feu s'abattre sur certaines troupes, pour mettre un peu d'ambiance...



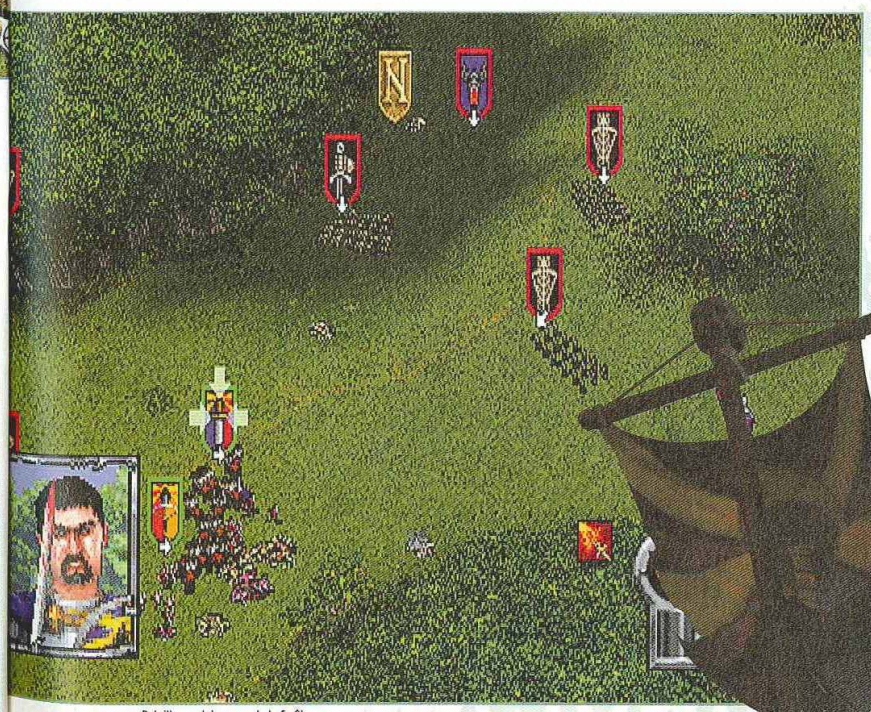
Un jeu assez fouillé et plus subtil qu'il n'y paraît...

L'interface de Dark Omen n'étant pas évidente à maîtriser, un mode entraînement est disponible. C'est le très autoritaire Klaus Zimmerman, un stratège à l'accent germanique, qui vous fait part de ses conseils, et ils sont bien précieux...
Une soixantaine d'unités - constituées de races différentes - sont présentes dans le jeu (cavaliers humains, archers elfes, guerriers nains, goblins shamans, ogres mercenaires, cavaliers squelettes, etc.). Les notions de peur ou de haine entre races sont gérées. Ainsi, les nains détestent les trolls, les gobelins craignent les elfes, etc. Une trentaine de sorts magiques sont également disponibles. Ils se divisent en quatre catégories : magie du feu, de la glace, magie noire et magie "waaagh". Cette dernière



Voici la modélisation en fil de fer 3D d'un terrain de jeu dans Dark Omen. On sent qu'il y a un minimum de boulot, quand même...

Èrement dessinées, très nombreuses...



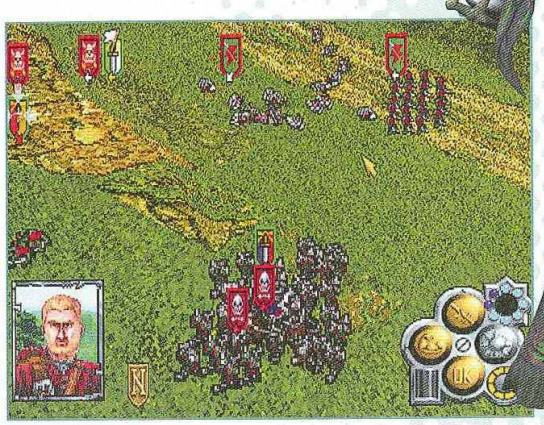
Bataille en plein coeur de la forêt...

Vous pouvez adopter un point de vue plus éloigné pour avoir une meilleure vision d'ensemble.

re catégorie concerne les sorts inventés par les gobelins et les orcs. La nature du terrain est aussi à prendre en compte : vous pourrez rencontrer des difficultés à vous déplacer dans les marécages, par exemple, et vous devrez prendre en considération les subtilités du relief avant de lancer vos troupes au coeur de la bataille. Ainsi, disposer des archers sur une éminence peut se révéler payant car, placés en hauteur, ils ont une meilleure vue d'ensemble et peuvent tirer bien plus loin. Dark Omen n'est pas un jeu linéaire. Il est bien entendu conseillé de gagner chaque bataille pour aller de l'avant, mais il est également possible de procéder à une retraite pour réorganiser ses troupes, laissant à l'ennemi le bénéfice d'une bataille mais pas celui de la guerre... La seule chose vraiment importante : Morgan Berhardt ne doit pas être tué.

Un moteur 3D béton

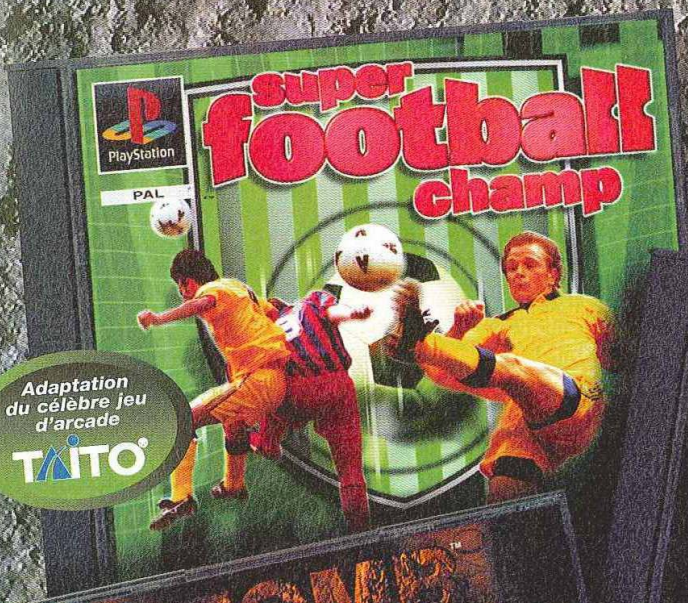
Un des grands points de Dark Omen est la qualité hallucinante de son animation. Après avoir vu l'excellente version PC, nous avions quelques petites frayeurs en pensant à la version PlayStation, mais nos craintes sont maintenant dissipées. Le scrolling qui accompagne vos déplacements sur le terrain est d'une fluidité réellement remarquable et vous pouvez modifier le degré d'éloignement (de la vue d'ensemble) à votre convenance. Evidemment, pour pouvoir nous faire profiter d'un tel confort de jeu, les sprites des troupes - assez nombreux - ne pouvaient pas être super fins et détaillés. Résultat : le jeu paraît, au début, graphiquement quelque peu décevant mais, après quelques parties, ce sentiment s'estompe. L'intérêt stratégique reprend le dessus et on ne fait vraiment plus attention à ce détail. Ajoutez à tout cela un mode link (à priori prévu, histoire de mesurer vos talents à ceux d'un de vos copains) et le fait que Dark Omen gère la souris, et vous avez vraiment la totale. Ça va bientôt être la guerre. Souriez...



Les écussons entourés de vert indiquent la position de vos troupes. En rouge, c'est l'ennemi.

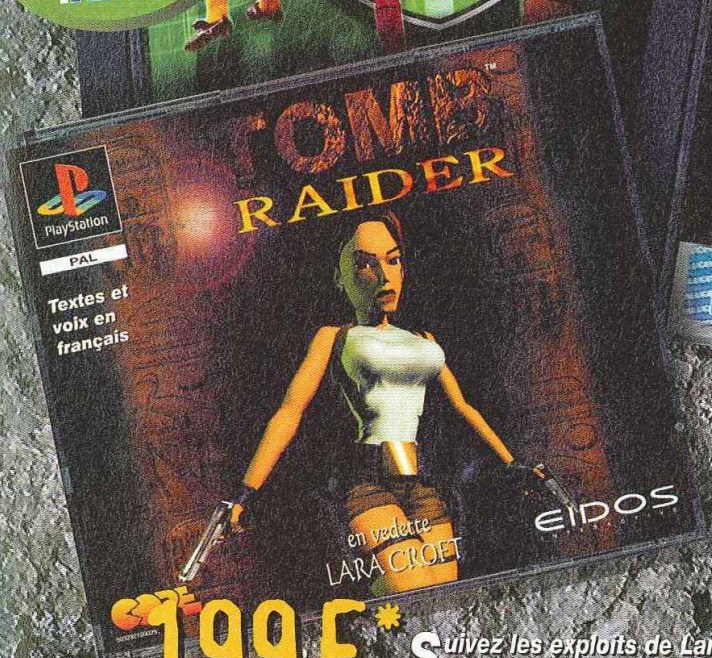
Notre sélection

EIDOS & GÉANT SORTENT LE GRAND JEU



Super Football Champ vous propose de magnifiques personnages 3D aux animations réalistes qui sont embellis par photo-réalisme afin d'en améliorer encore la sensation de jeu.

169F*



PlayStation PLATINUM™

Avec Firestorm, prenez les commandes d'un hélicoptère de combat et partez en mission pour l'OTAN dans les conflits à haut risque dans le monde entier. Un grand classique qui va faire grimper votre adrénaline.

169F*

199F*

Suivez les exploits de Lara Croft dans le plus grand jeu d'aventure et d'action sur playStation™. Lara part à la recherche d'un objet mythique aux pouvoirs terrifiants : le Scion. Un jeu légendaire à posséder absolument !

EIDOS INTERACTIVE

CORE

MINDSCAPE

PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

*Prix public généralement constaté.

Géant. J'ai envie

Par Grégoire Hellot

Tiercé japonais

Les ventes de jeux PlayStation au Japon

Sans donner dans la facilité qui consiste à critiquer un pays étranger avec force clichés, nous avons voulu vous présenter ici les meilleures ventes de jeux vidéo au Japon, pays d'origine de la PlayStation. La preuve que les goûts et les couleurs...

Lorsque l'on connaît les records de vente de jeux vidéo en France, on a quelques difficultés à assimiler ceux du Japon. Alors que chez nous V-Rally est un best-seller, 400 000 exemplaires vendus, sachez qu'au Japon avec un tel score il ne finirait qu'en 25e position ! Reconnaissons toutefois que comme le Japon est deux fois plus peuplé que la France, il est assez logique que les ventes soient supérieures. Et en effet, les 20 premières meilleures ventes de l'année dépassent toutes les 450 000 ventes. En première position on retrouve bien évidemment Final Fantasy VII, best-seller absolu avec 3 260 000 exemplaires vendus. Comme nous vous l'avions annoncé l'an dernier lorsque nous vous présentions ce titre, il fallait s'attendre à une petite révolution avec un tel jeu ! C'est à ce jour le meilleur chiffre de vente jamais réalisé par un produit PlayStation. Mais plus surprenant par contre est le jeu qui occupe la

Le magazine japonais Dengeki-oh du mois de janvier, avec lequel nous avons réalisé cet article, est un mensuel qui couvre toute l'industrie du jeu vidéo : aussi bien le coté ludique (avec des tests de jeu) que le coté sérieux (avec des articles de fond). Très bien informé et possédant une bonne dose d'humour ainsi qu'un regard critique sur la société japonaise des loisirs, ce magazine est un véritable guide pratique sur les jeux vidéo au Japon.

Top des ventes au Japon en 1997

Classement	Titre	Editeur	Machine	Pièces vendues au 30/11/97
1	Final Fantasy VII	SquareSoft	PlayStation	3 268 260
2	Derby Stallion	Ascii	PlayStation	1 449 230
3	Final Fantasy Tactics	Squaresoft	PlayStation	1 180 960
4	Pocket Monster Aka	Nintendo	Game Boy	1 153 510
5	Pocket Monster Midori	Nintendo	Game Boy	1 142 280
6	Saga Frontier	Squaresoft	PlayStation	936 790
7	Dragon Quest 3	Enix	Super Famicom	929 330
8	Mario Kart 64	Nintendo	Nintendo 64	867 820
9	Rage Racer	Namco	PlayStation	839 640
10	Game de Hakken ! Tamagotchi	Bandai	Game Boy	818 800
11	Parappa The Rapper	Sony	PlayStation	782 420
12	Minna No Golf	Sony	PlayStation	773 010
13	Puyo Puyo	Compile	PlayStation	709 420
14	Super Donkey Kong 3	Nintendo	Super Famicom	701 380
15	Kurushi	Sony	PlayStation	655 110
16	Crash Bandicoot	Sony US	PlayStation	605 450
17	Fighters Megamix	Sega	Saturn	503 830
18	Ace Combat 2	Namco	PlayStation	488 130
19	Shin Super Robot Taisen	Banpresto	PlayStation	466 130
20	Super Robot Taisen F	Banpresto	Saturn	464 470

Parasite Eve, un futur hit sur PlayStation.

Rush

Capcom récidiviste

Capcom est doué pour les suites. Il suffit, pour s'en convaincre, de voir le nombre de Street Fighter qu'ils ont pondu. Après Resident Evil 2, c'est au tour de Star Gladiator de connaître une suite. Le jeu inclura 22 nouveaux persos (!), et une jauge à furies. Les Plasma Strike Moves ont été améliorés aussi, avec désormais la possibilité d'exécuter un Plasma Field aux effets variant suivant les persos, un Plasma Reflect qui est un contre suivi d'un Plasma Revenge... Pas de date annoncée.

seconde place, puisqu'il s'agit d'un jeu...de tiercé !

Parasite Eve, un futur hit sur PlayStation.

Le joueurs japonais sont-ils fous?

Derby Stallion, édité par Ascii (The Clock Tower), et qui ne risque pas de sortir un jour chez nous, s'est quand même vendu a 1,5 million d'exemplaires ! Dans ce jeu, vous incarnez au choix un parieur ou un gérant d'écurie. Dans le premier cas, il vous suffit de miser sur un cheval et d'attendre l'arrivée. Carrément barbant ! En troisième position, on retrouve Final Fantasy Tactics, un volet de la saga Final Fantasy qui ne devrait pas tarder à arriver en version française. Squaresoft frappe encore avec Saga Frontier, autre jeu de rôle, qui atteint les 900 000 exemplaires vendus. Namco, qu'on présente comme un éditeur phare, n'est présent qu'avec Rage Racer (840 000) et Ace Combat 2 (490 000). D'autant plus amusant que Soul Blade n'apparaît même pas dans le hit, avec seulement 360 000 petites ventes. Après Rage Racer, nous avons un petit chien bien connu des "fashion victims", à savoir Parappa the Rapper, qui se paye le culot d'avoir vendu 782 000 singles, ce qui le place 11e des ventes de jeux vidéo au Japon. Très fort pour un jeu innovant comme celui-ci, qui prouve que Sony est imbattable en matière de communication.

Derby Stallion, le n° 2 des ventes au Japon.

Et demain?

Si l'on en croit les plannings très chargés de nos amis japonais, la PlayStation a encore de quoi battre quelques records en 1998. Parmi les jeux les plus attendus, on retrouve Resident Evil 2 et Tekken 3 que l'on ne présente plus. Il y a aussi Parasite Eve, clone de Resident Evil réalisé par l'équipe de Final Fantasy VII. On parle aussi beaucoup de Metal Gear Solid, jeu d'action/espionnage à l'ambiance puissante et efficace. Et parmi les inattendus (qui ne sortiront probablement jamais chez nous), on peut donner Tokimeki Memorial 2, un jeu où l'on incarne un lycéen qui doit à la fois réussir ses études et draguer des filles, dont le premier volet fut un des succès de 1996. Mais celui que tous les professionnels du jeu vidéo annoncent comme le plus gros hit de l'année 98 sera Dragon Quest 7, un grand jeu de rôle destiné à concurrencer Final Fantasy VII en termes de ventes l'année prochaine.

Rush

Le futur d'Electronic Arts

Le prochain épisode de la série de guéguerre d'hélicos d'Electronic Arts se nommera Future Strike et changera un peu par rapport à Nuclear Strike, le dernier de la famille. En effet, les développeurs veulent trancher avec les précédents en ajoutant notamment cette fameuse composante futuriste. Plutôt alléchant, non?

STARGAMES

10 ,RUE ASTRID - 7600 PERUWELZ (Belgique)
Vente par correspondance TEL : 0032(0)477.307.942
DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h.
Magasin TEL/FAX : 0032(0)69.777.166
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 13 h A 19 h.LE SAMEDI DE 10 h A 19 h.

JEUX NEUFS PLAYSTATION

	Franc	Belge	Français		Franc	Belge	Français
ACTUA ICE HOCKEY	**1999**		**329**	**NAGANO WINTER 98**	**1999**		**329**
ACTUA SOCCER 2	*1699*		*285*	*NAMCO MUSEUM 5*	*1599*		*269*
ACTUA SOCCER EDIT	*999*		*169*	NASCAR 98	1850		309
ADIDAS POWER 2	1999		329	NBA LIVE 98	1850		309
ALERTE ROUGE	1950		325	NHL 98	1850		309
ARMORED CORE	1999		329	*NIGHTMARE CREATURE*	*1699*		*285*
AUTO DESTRUCT	1999		329	NUCLEAR STRIKE	1899		319
BAPHOMET 2	*1699*		*285*	ODDWORLD	1950		325
BATTLE SPORT	*999*		*169*	*PANDEMONIUM 2*	*1699*		*285*
BLODY ROAR	**1999**		**329**	PAX CORPUS	1999		329
BUGGY	1999		329	*PERFECT WEAPON*	*999*		*169*
BUSHIDO BLADE	**1999**		**329**	PGA TOUR 98	1850		309
BUST A MOVE 2	*899*		*149*	PITFALL 3D	1999		329
BUST A MOVE 3	1999		329	PREMIER MANAGER	1999		329
CASTLE VANIA	1899		319	QUAKE	1999		329
CLOCK TOWER	1999		329	*RAPID RACER*	*1699*		*285*
COLONY WARS	1999		329	RESIDENT E.DIR.CUT	1899		319
COOL BORDERS 2	1799		299	*RIDGE RACER*	*899*		*149*
CRASH BANDICOOT 2	*1699*		*285*	*RIDGE RACER REVOL.*	*1099*		*185*
CRITICAL DEPTH	1899		319	RISK	1950		325
CROC	1850		309	RIVEN	1999		329
CRUSADER NO REM.	*999*		*169*	ROCK'N'ROLL RACIN(	1999		329
DARKLIGHT CONFLICT	*999*		*169*	**SANFRANSISCO RUS**	**1999**		**329**
DBZ FINAL BOUT	1799		299	*SHADOW MASTER*	*1699*		*285*
DEVIL DECEPTION	1750		290	SKULL MONKEYS	1999		329
DIE HARD TRILOGY	1999		329	**SNOW RACER 98**	**1999**		**329**
DISCWORLD 2	1999		329	SOUL BLADE	1999		329
DREAM	**1999**		**329**	**SPICE WORLD**	**1999**		**329**
DUKE NUKEM	1899		319	*STAR GLADIATOR*	*999*		*169*
DYNASTY WARRIORS	1999		329	STEEL REIGN	1999		329
EARTH WORM JIM 2	*999*		*169*	STREETFIGHTER EX+	1899		319
FIFA 98	1850		309	SUB-ZERO MK MYTH.	1999		329
FIGHTING FORCE	1799		299	TEKKEN 2	1999		329
FINAL FANTASY 7	1950		325	TEST DRIVE 4	1850		309
FORMULA KARTS	1999		329	*TEST DRIVE OFF ROAD*	*999*		*169*
FORMULA ONE 97	1999		329	TETRIS	1950		325
GRID RUN	*999*		*169*	*TIME CRISIS + GUN*	*2799*		*469*
GTA	1999		329	TOCA TOURING CAR	1899		319
HERCULES	*1699*		*285*	*TOMB RAIDER 1*	*1999*		*295*
ISSS PRO	1999		329	TOMB RAIDER 2	1850		309
JERSEY DEVIL	1950		325	*TOSHINDEN 3*	*1699*		*285*
JURASSIK PARK	1850		309	TOTAL DRIVIN	1999		329
KI-ARENA FIGHTER	**1999**		**329**	**UBIK**	**1999**		**329**
KURUSHI 3D	*1699*		*285*	V-RALLY	1799		299
MARVEL HERO	1950		325	WARHAMMER 2	1999		329
MAXIMUM FORCE	1899		319	*WIPE OUT*	*899*		*149*
MDK	1999		329	*WORMS*	*899*		*149*
MONOPOLY	1950		325	Z	1850		309
MOTO RACER	1850		309				
ALLONGE PAD 2mètres	359		59	PAD SONY GRIS	849		142
CABLE RGB	599		99	**PAD SONY NOIR**	**999**		**169**
MEMORY COLOR	699		119	PAD TURBO ALU	699		119
MEMORY SONY	799		135	PAD TURBO BLANC	699		119
PAD SONY BLANC	**999**		**169**	PAD TURBO commander	599		99

LISTE DES JEUX NINTENDO 64 - SATURN - CD ROM PC ET GAME BOY SUR SIMPLE DEMANDE.

BON DE COMMANDER A RETOURNER A STARGAMES 10 ,RUE ASTRID 7600 PERUWELZ(Belgique)

TITRES	PRIX
POUR 1 OU 2 ARTICLES **FRAIS DE PORT: 25 FF OU 150 FB**	
PAR JEU SUPPLEMENTAIRE. **15 FF OU 90 FB.**	
CONTRE REMBOURSEMENT **50 FF OU 300 FB A AJOUTER AUX FRAIS DE PORT**	
TOTAL	

NOM:.....
PRENOM :.....
ADRESSE
RUE et N°:.....
.....
VILLE:.....
CODE POSTAL:
PAYS:.....
TEL:.....
PAIEMENT
PAR CHEQUE
PAR CONTRE REMBOURSEMENT

CE TARIF N'EST VALABLE QUE POUR LA VENTE PAR CORRESPONDANCE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLE. PSM 02/98

Par Dave Martinguk

Ghost in the Shell

Editeur : THQ - Disponibilité : avril 98

Tiré, bien évidemment, du manga de Masamune Shirow, Ghost in the Shell, le jeu, vous invite à diriger un petit robot agile grace à l'esprit de l'héroïne, Kusanagi. Résultat : un jeu de tir hors du commun où, faisant preuve d'un certain penchant arachnide, vous passez votre temps à courir sur les murs...

Le fait de pouvoir s'accrocher à n'importe quelle surface autorise des photos inédites.

Vous arrivez par une ouverture dans le plafond, lancez une attaque surprise...

Connaissant la richesse de l'univers de Ghost in the Shell, on pouvait s'attendre à un jeu complexe et assez bizarre. Il n'en est rien. En fait, nous avons à faire, ici, à un shoot them up au système de jeu très original. La principale caractéristique de votre engin n'est pas banale : vous avez, en effet, la possibilité de vous accrocher à n'importe quelle paroi (murs, plafond, ...) pour éviter les tirs ou pour trouver un meilleur angle de vue. Cette caractéristique n'est pas une facétie, elle est indispensable. Par ailleurs, votre faculté de déplacement latéral vous permettra d'éviter de nombreux autres tirs. Tout l'intérêt de Ghost in the Shell réside dans le maniement de votre robot. Ses commandes sont simples et, une fois bien en main, il vous répondra au doigt et à l'oeil. Deux armes de base sont à votre disposition : la mitrailleuse à munitions illimitées et les grenades, très puissantes mais peu nombreuses.

Pour éviter le laser de ce boss, n'hésitez pas à grimper au mur.

Cinématiques à gogo

Les fans du manga et du DA seront, sans doute, ravis en découvrant le jeu Ghost in the Shell. L'intro, par exemple, est un pur bonheur. La cinématique nous montre Kusanagi, version "néo bondage", dirigeant le petit mecha que vous retrouvez dans le jeu lors d'une mission explosive. Les cinématiques de ce genre sont nombreuses et vous en verrez, à intervalles réguliers, entre les missions. Bref, sans être la révélation de ce début d'année, Ghost in the Shell se distingue par son fun et son excellente jouabilité.

Night vision. Pas très beau, mais pratique

La phase d'entraînement vous permettra de vous familiariser avec les commandes de votre engin.

Rush

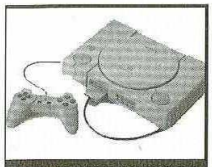
Parappa revient

Lors du "The Parappa New Year Live Party" à Tokyo, Sony a annoncé que le développement de Parappa The Rapper 2 était d'ores et déjà en cours. Masaya Matsuura, le père de Parappa, n'en a pas dit plus sur le scénario et les personnages de cette suite dont le premier volet s'est déjà vendu à 1 million d'exemplaires.

DELTAROM
81, Rue D'AMSTERDAM
75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17
Métro Place de Clichy ou Liège

POUR TOUT ACHAT D'UNE CONSOLE PLAYSTATION (neuve ou d'occasion), RECEVEZ 200 F DE BONS D'ACHAT* SUR LES JEUX D'OCCASIONS.

* Voir modalités de l'offre en magasin.



Console + Pad + CD Démo : 951 F

Console + 2 Pads + 1 carte mémoire + CD Démo 1090 F

JEUX NEUF PLAYSTATION

ACE COMBAT 2 ..... 299 F	FELONY ..... 299 F	NBA LIVE 98..... 329 F
CASTLEVANIA ..... 349 F	FIGHTING FORCE ..... 329 F	ODDWORLD..... 299 F
COLONY WARS..... 329 F	FORMULA ONE 97 ..... 349 F	OVERBOARD..... 299 F
COOL BOARDER 2 ..... 299 F	G-POLICE..... 329 F	PANDEMONIUM 2..... 299 F
CROC..... 299 F	GRAN TURISMO ..... Tél.	RAPID RACER..... 299 F
Crusader No Remorse..... 169 F	I.S.S. PRO ..... 349 F	RAYMAN..... 169 F
DESTRUCTION DERBY 2. 199 F	JERSEY DEVIL ..... 299 F	Resident Evil Director Cut . 269 F
DIE HARD TRILOGY .... 169 F	JONAH LOMU ..... 299 F	TENNIS ARENA..... 349 F
DYNASTY WARRIORS ... 299 F	LEGACY OF KAIN ..... 249 F	TETRIS PLUS..... 299 F
	M6 TURBO RACING ..... 299 F	TIME CRISIS + GUN..... 499 F
	MOTO RACER ..... 299 F	TOCA TOURING CAR ... 299 F
	NAGANO WINTER ..... 299 F	WARCRAFT 2..... 329 F

ACCESSOIRES

CARTE MEMOIRE .... 99 F	PAD COMPATIBLE .... 89 F
PAD ANALOGIQUE ... 199 F	VOLANT MAD CATZ.. 449 F

Nous rachetons cash* ou par bons d'achat* vos consoles et jeux PLAYSTATION.

Ci-dessous, quelques exemples de valeur de reprises.

* Voir modalités de reprises et côte complète en magasin.

ACE COMBAT 2 ..... 180 F	MOTO RACER ..... 180 F
ALERTE ROUGE ..... 180 F	ODDWORLD..... 180 F
CROC..... 180 F	SOUL BLADE ..... 160 F
FIGHTING FORCE ... 160 F	TOCA TOURING CAR. 180 F
FINAL FANTASY 7.... 220 F	TOMB RAIDER 2 ..... 220 F
FORMULA ONE 97 ... 180 F	V-RALLY ..... 180 F
I.S.S. PRO..... 160 F	WARCRAFT 2..... 180 F

Les prix indiqués dans cette page sont T.T.C. et valables uniquement dans notre boutique de Paris et en VPC. Sauf erreur typographique ou faute de frappe - Dans la limite des stocks disponibles.
Conformément à la loi informatique et libertés N° 78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

PLAY

Bon de Commande à expédier à **DELTAROM**
81, Rue D'AMSTERDAM - 75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17 - Fax : 01 45 26 63 21

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat

SIGNATURE

Référence	Prix

Forfait port Colissimo : 32 F
CEE, Suisse et DOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
TOM et Etranger : 90 F pour 3 CD + 30 F par 2 CD.
Matériel 60 F par Colissimo - Hors France : nous consulter
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Port

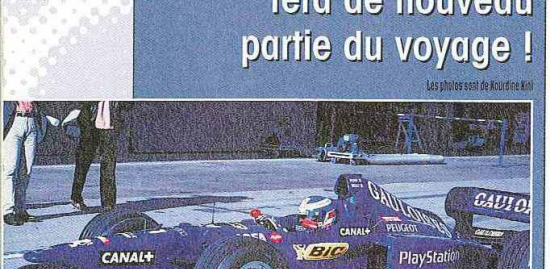
Total

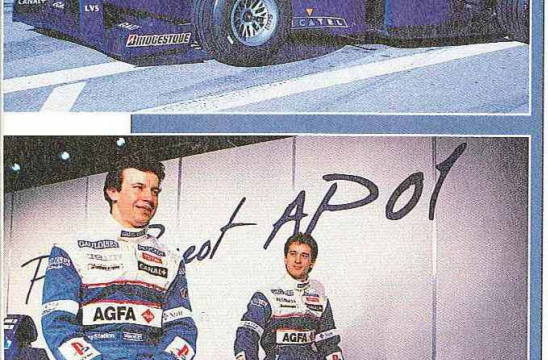
Par Nourdine Nini

La PlayStation-Prost !

C'est le 20 janvier dernier, sur le circuit de Barcelone, que fut présentée la toute nouvelle Formule 1 Prost-Peugeot. Et, comme en 1997, la PlayStation fera de nouveau partie du voyage !

Les photos sont de Nourdine Nini





On note déjà une certaine complicité entre les deux sociétaires de l'écurie !

© Prost GP

De gauche à droite, Loïc Bigois, Bernard Dudot, Alain Prost, Cesare Fiorio, Jarno Trulli et Olivier Panis.

Sur le podium, quatre jolies Catalanes en combinaison moulante entament un pas de danse sur un air célèbre de Carmen. Une par une, elles apportent des éléments de carrosserie de la monoplace 100% made in France... Et déjà c'est l'arrivée triomphale, dans un nuage de fumée et un bruit de moteur assourdissant, de la tant désirée première F1 de l'ère Prost... Et elle est ma foi fort jolie cette "PP" qui révèle des charmes évidents : couleur bleu nuit métallisé, ligne très fine, courbes superbes et dessus des pontons à l'aérodynamique inédite. La concurrence a raison d'être sur ses gardes ! Alain Prost, lui, est ému... Il se tient tout près de sa progéniture mécanique, à la fois fier et anxieux. Il mesure déjà le travail qu'il reste à accomplir s'il veut vite parvenir à la victoire...

Un des dix partenaires principaux

Sony C.E. a donc décidé de renouveler sa confiance à l'écurie française, (on ne connaît pas la somme engagée) cette fois pour toute la saison 1998. Le "jeu vidéo nouvelle génération" s'offre des emplacements plus spacieux et en plus grande quantité sur la nouvelle AP 01. Le logo et le nom de la console s'éta-

Une saison de F1 sous le signe de la PlayStation.

Avouez que le logo "PlayStation" se voit bien !

lent désormais fièrement sur les flancs de la voiture, mais également sur les casques et les combinaisons des pilotes, Olivier Panis et le jeune italien Jarno Trulli. Le sponsoring massif aux quatre coins de l'Europe footballistique ne semble plus être un terrain suffisant pour étancher la soif de la très boulimique 32 bits nipponne. Comme le souligne Alain Prost : "PlayStation est l'un des dix principaux partenaires de la Prost-Peugeot". Désireux de s'associer à la fois à "une image jeune et high-tech", le tout jeune P-DG français : "Moi, c'est Alain !", comme il corrigea aussitôt, ne veut rien laisser au hasard.

Un seul objectif : gagner !

"Notre seule et unique ambition, c'est de gagner. Le plus vite possible." Le quadruple champion du monde affiche clairement ses ambitions. Quand on pense qu'il y a un an seulement (le 13 février) le champion français révélait le rachat de l'écurie Ligier, on imagine l'énergie déployée pour en arriver là, si vite... Grâce à sa notoriété et son professionnalisme, de très nombreuses sociétés se sont jointes à lui. Il était donc écrit que PlayStation ferait partie du début d'une aventure qui s'annonce comme l'une des plus palpitantes jamais tentées en France. Ça tombe bien, la PlayStation a toujours aimé relever les défis, aussi difficiles et ambitieux soient-ils...

DICTON DU MOIS : Aux J.O. de NAGANO, Wolfgames se fait les crocs (Mambo!)

Tél. : 05 63 58 39 54
WOLF - GAMES

AMI DE TOI ..... LES PRIX LES PLUS BAS

05 63 58 39 54

Nos jeux sont neufs et en version française

D'autres jeux sont disponibles sur simple appel !

Heures d'appel : 10h à 21h - Du Lundi au Samedi

Commandez par Téléphone

Livraison Rapide*

PLAYSTATION

ACE COMBAT 2	**329F**	**MOTORACER**	**339F**
ACTUA SOCCER 2	319F	NASCAR 98	359F
AGENT AMSTRONG	299F	NEED FOR SPEED 2	209F
ALERTE ROUGE	**339F**	NAGANO 98	Tél.
AUTO DESTRUCT	359F	**NBA 98**	**359F**
BLAM ! MACHINE HEAD	269F	NHL 98	349F
BLOODY ROAR	Tél.	NHL BREAK AWAY 98	335F
BUST A MOVE 3	249F	NIGHTMARE CREATURES	335F
CASTLEVANIA	**349F**	**NUCLEAR STRIKE**	**349F**
COLONY WARS	359F	ODD WORLD	359F
COOL BOARDERS 2	349F	**OVERBOARD**	**369F**
COURIER CRISIS	349F	PANDEMONIUM 2	329F
CRASH BANDIT COOT 2	**339F**	**PARAPPA THE RAPPER**	**289F**
CROC	**359F**	PGA TOUR 98	359F
DEATH TRAP DUNGEON	Tél.	**POWER SOCCER 2**	**309F**
DIE HARD TRYLOGIE	259F	RAMPAGE WORLD TOUR	Tél.
DINASTY WARRIOR	359F	**RAPID RACER**	**325F**
DISC WORLD 2	299F	RELOADED	209F
DISNEYS HERCULE	**315F**	RESIDENT EVIL DIR. CUT	299F
DRAGON BALL Z	**339F**	RIOT	209F
DUKE NUKEM 3D	**339F**	RISK	299F
EXPLOSIVE RACING	339F	ROCK'N ROLL RACING 2	339F
FANTASTIC 4	**299F**	ROSCO MC QUEEN	319F
FELONY	359F	SHADOW MASTER	329F
FIFA 98	**349F**	SKELETON WARRIORS	199F
FIGHTING FORCE	339F	SKULL MONKEYS	Tél.
FINAL FANTASY 7	**359F**	**SOUL BLADE**	**349F**
FORMULA KART	**335F**	SNOW BREAK	Tél.
FORMULA ONE 97	**359F**	SNOW RACER 98	Tél.
FROGGERS	339F	**SPICE WORLD**	**Tél.**
G POLICE	**325F**	**STREET FIGHTER EX+**	**345F**
GRID RUN	249F	SUPER PUZZLE FIGHTER 2	299F
GTA	339F	SWAGMAN	349F
HEAVENS GATE	349F	**TENNIS ARENA**	**349F**
HEXEN	299F	TESTDRIVE 4	349F
ISS PRO	339F	**TETRIS PLUS**	**299F**
JERSEY DEVIL	359F	THE CLOCK TOWER	Tél.
KURUSHI	299F	THEME HOSPITAL	359F
LAST REPORT	359F	TIME CRISIS + GUNCON	509F
LBA	349F	TOCA TOURING CAR	359F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	**315F**	TOKYO HIGHWAY BATTLE	329F
LOST WORLD	**359F**	**TOMB RAIDER 2**	**359F**
M6 TURBO RACING	359F	TOMB RAIDER PLATINUM	249F
MACHINE HUNTER	229F	TRACK ND FIELD PATINUM	199F
MADDEN 98	359F	TRANSPORT TYCOON	339F
MAGIC THE GATHERING	335F	TUNNEL B1	299F
MARVEL SUPER HEROES	339F	**V RALLY**	**339F**
MAXIMUM FORCE	Tél.	VANDAL HEART	299F
MDK	335F	VERSAILLES	339F
MONOPOLY	299F	WARCRAFT 2	359F
MONSTER TRUCKS	369F	**Z**	**309F**

Conformément à la loi informatique et libertés n°78 - 17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Les prix sont en TTC. Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - *Dans la limite des stocks disponibles - IMEU Communication 05 62 28 75 56

FUTURS REVENDEURS REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

BON DE COMMANDE
à renvoyer à **WOLFGAMES**
9, rue du Travet - 81500 Labastide St Georges
Tél. : 05 63 58 39 54

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
C.P. : ..... Ville : ..... Tél. : .....

Jeux	Console Utilisée	Prix
Total à payer (+frais de port 25frs Colissimo)		

-Signature (Des parents pour les mineurs)

Mode de paiement

☐ Chèque bancaire à l'orde de Wolf-Games ☐ Contre remboursement + 41Frs

☐ Carte Bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

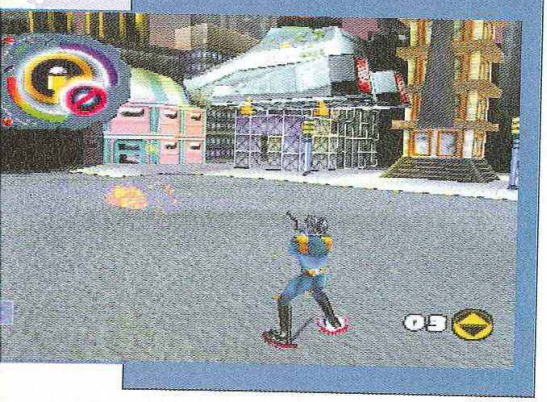
DATE D'EXPIRATION |_|_| |_|_|

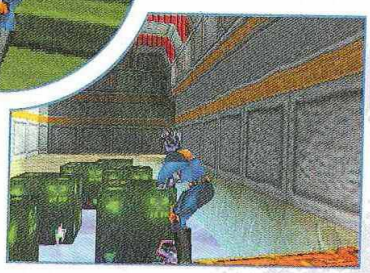
Par Dave Martinyuk

Reboot

Editeur : Electronic Arts Disponibilité : avril 1998

Tiré de la série du même nom, entièrement réalisée en images de synthèse, Reboot est un jeu de tir style "néo blast" tout à fait hors-normes...





Vous êtes sans doute quelques-uns à avoir vu au moins une fois la série Reboot, sur Canal +. Ce DA, entièrement réalisé en images de synthèse, fait partie de ceux - qu'on l'apprécie ou pas - que l'on n'oublie pas. Découvrir des bonshommes à peau bleue dans une espèce de Tron futuriste n'est en effet pas très commun... Le jeu sur PlayStation reprend les personnages de la série, faisant évoluer le héros sur une espèce de planche antigravitation qui lui permet de se déplacer rapidement et avec élégance. En contrepartie, l'inertie des déplacements rend le personnage vraiment difficile à maîtriser. Il faut s'accoutumer aux réactions de l'engin et apprendre à compenser ses écarts.

Peut mieux faire...

De niveau en niveau, vous faites face à tout un tas de créatures et de robots. Pour vous défendre, vous ne possédez au début qu'une arme de base tout juste efficace, à la cadence de tir moyenne, mais il est possible de la booster en ramassant certains bonus. Votre but consistera la plupart du temps à aller "désamorcer" une série de sphères d'énergie dans un temps limite. Si vous arrivez trop tard, elles explosent, et c'est l'irrémédiable fin. Il s'agit donc d'une course contre la montre, où il faudra batailler avec votre planche pour ne pas arriver trop tard et vous débarrasser des ennemis qui vous barrent le chemin. C'est assez moyennement intéressant, à première vue, à cause de la jouabilité, rapidement exaspérante. On espère qu'elle sera corrigée dans la version définitive, car le jeu se révèle assez réussi graphiquement (les photos sont là pour le prouver).

Vous pouvez effectuer des déplacements latéraux avec votre planche pour éviter les tirs ennemis.

La plupart des boss vous donneront du fil à retordre...

Rush

La PlayStation dans le colimateur de Kalisto

La petite boîte qui monte et à qui l'on doit, entre autres, Nightmare Creatures (qui fait un carton aux US et au Japon) prépare la suite de Dark Earth, excellent jeu d'aventure sorti sur PC. Se déroulant dans un univers post-apocalyptique extrêmement travaillé (ils en ont tiré un jeu de rôle, d'ailleurs), Dark Earth 2 sortira sur PlayStation et devrait, aux dires de Nicolas Gaume, PDG de Kalisto, être à mi-chemin entre FF7 et Resident Evil. "Mais plutôt du côté de Resident Evil", a-t-il ajouté. Pas de date encore mais on guette ce mix curieux qui pourrait bien être détonnant !

Le problème avec les vacances ...

C'est que les marchés locaux sont surprenants,

les transports publics déroutants

et les habitants s'accrochent pour un rien.

Les cocktails y sont explosifs,

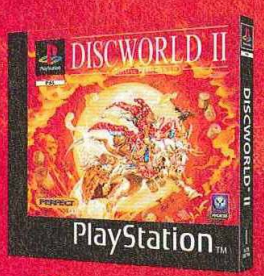
et la nourriture pas vraiment appétissante.

Puis vous rencontrez une fille superbe,

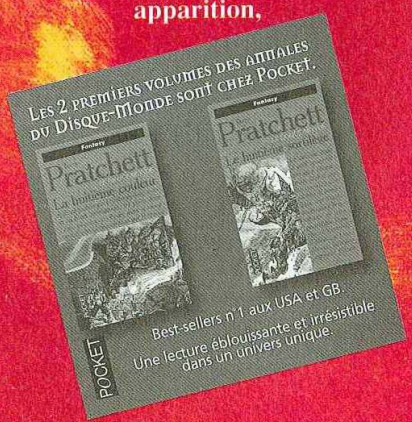
et alors que les choses semblent enfin bien tourner,

le père de la belle fait son apparition,

accompagné d'un vieil ami !



Une aventure à mourir de rire !



DISCWORLD® II

MORTELLEMENT VÔTRE !

http://www.psygnosis.com
Psygnosis Hot Line : 01 44 40 71 55

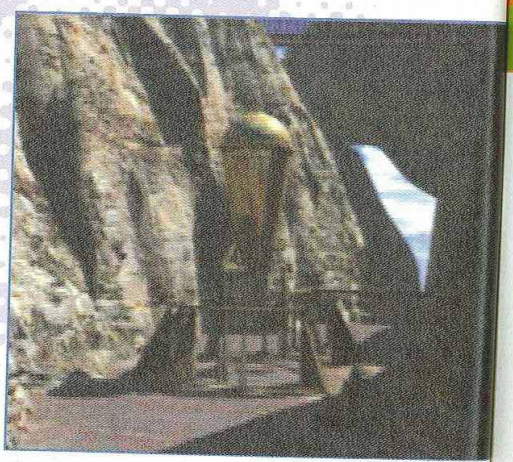
Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks of Psygnosis Ltd. © 1996 Perfect Entertainment Ltd. Published under exclusive licence by Psygnosis Ltd.
Any and all original and/or distinctive characters, features likenesses and elements appearing in the Discworld series on which this product is based are trademarks and © Terry and Lyone Pratchett.
"Discworld" is a trademark registered by Terry David John Pratchett. "PS" and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Riven, Sequel to Myst

Editeur : Acclaim - Disponibilité : mai 1998

Simulateur de cartes postales pour certains, et jeu cultissime pour les autres, Myst se rappelle à nous avec Riven, sa suite !

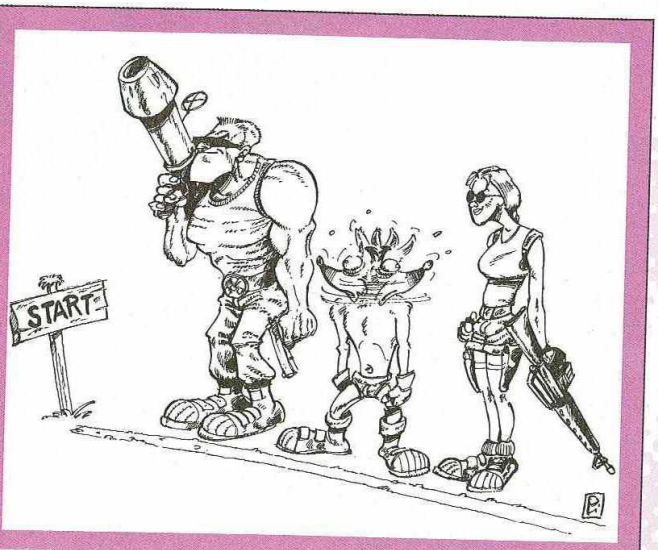
5 îles, 5 CD, le compte est bon. Une fois encore, vous allez vous promener dans un univers ô combien fixe, mais ô combien splendide graphiquement, proposant de visiter des lieux improbables et merveilleux en haute résolution. Comme dans le volet précédent Myst, le joueur va devoir trouver les chemins menant à chacune des cinq îles. Et pour se faire, il devra résoudre un important nombre d'énigmes tordues. Heureusement, le joueur aura avec lui l'énigmatique journal du non moins énigmatique Atrus, maître de ces lieux. Une sortie prévue au mois de mai pour ce jeu le plus zen qui ait été développé pour la PlayStation. Avis aux amateurs...



Running Wild

Quand Crash Bandicoot rencontre Mario Kart, cela peut donner une course bien déjantée...

Les petits gars de Universal Interactive Studios (auteurs de Crash Bandicoot) nous prépareraient un drôle de jeu de course intitulé "Running Wild". Encore un jeu de course? Oui, mais, là, c'est une course... à pied ! Ni bateaux ni voitures, rien qu'un paquet de créatures loufoques qui courent comme des dératées sur leurs petites jambes. Outre les raccourcis secrets, les obstacles et les bonus habituels, on pourra trouver quelques originalités comme, par exemple, la "Bombe givrante" qui couvre de glace un niveau entier (toutes les textures changent !). Il y aura aussi, à la façon de WipEout, des boosters de vitesse vicieusement placés. Sinon, on nous promet tout plein de belles choses comme un moteur qui assure 60 images par seconde, 6 circuits différents (Désert, Ville, Volcan, Arctique, Jungle and Lune) et un mode deux et même 4 joueurs. Mais qu'est-ce qu'ils attendent pour nous le montrer ?

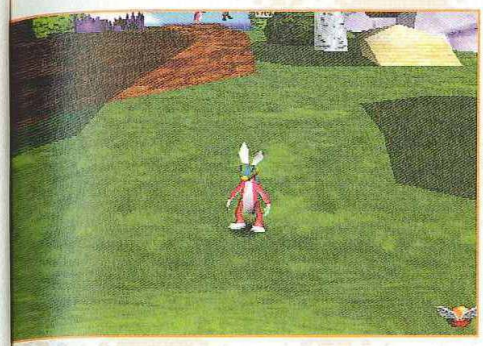


Par Ivan Gaudé

Gex 3D

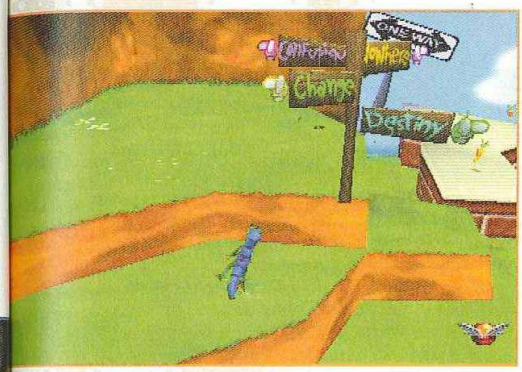
Editeur : Crystal Dynamics - Disponibilité : mars 1998

La suite des aventures de l'intrépide petit lézard cinéphile change de nom : ce sera Gex 3D, et non Gex 2 : enter the Gecko. Le jeu est pratiquement terminé, et il promet !



Suivant les niveaux, Gex aura un costume différent. Le lapin, le lapin, le lapin !

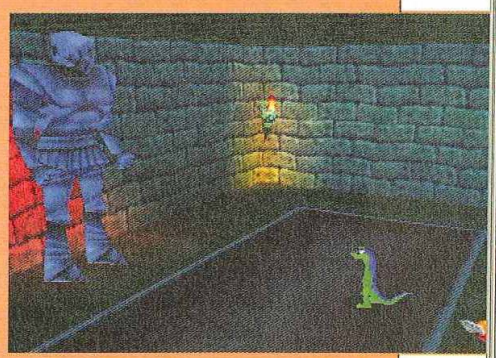
Si jeune et déjà une statue à son effigie !

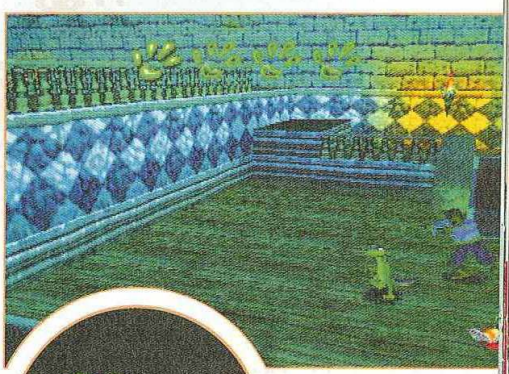


La bonne surprise se précise : la suite de Gex est splendide ! Il n'y a qu'à lâcher le paddle et regarder le petit lézard passer le temps pendant que vous ne vous occupez pas de lui : il s'étire, regarde autour de lui, fait une petite pirouette, se gratte le crâne avec sa queue, autant d'animations extrêmement amusantes qui renforcent le coté attachant du personnage.

Lézard à tout faire

Sauter, courir, déraper, s'aplatir comme une crêpe après une chute, donner des coups de queue, choper des mouches avec sa langue, monter aux murs et aux plafonds, Gex sait tout faire. Les graphismes sont très fins, le goût de la parodie et du cinéma donne lieu à de multiples références au grand comme au petit écran, il n'y a pas à dire les petits gars de Crystal Dynamics ont tenu parole. Comme en prime la gestion de la 3D se fait sans douleur pour le joueur et que la modélisation des personnages est impeccable, ce lézard-là nous promet bien du fun.



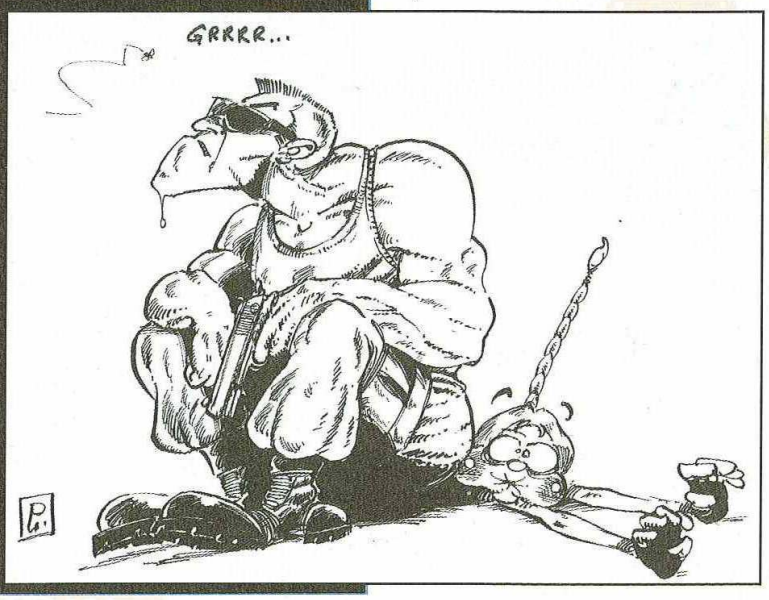


Citrouilles maléfiques, zombis, piranhas, pièges à loups... juste un échantillon de ce qui attend Gex.

Rush

Il est temps de tuer Lara

Le prochain titre de GT Interactive incluant Duke Nukem, le blondinet qui a bouffé du clown, s'appellera Duke Nukem : Time To Kill. Il s'agirait, à priori, d'un shoot se jouant en vue de 3e personne comme Tomb Raider. Vraisemblablement prévu pour le dernier quart 98 et développé par N-Space, on en sait pas plus pour le moment.



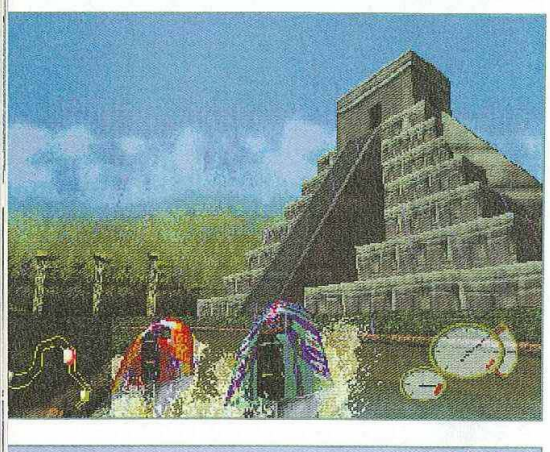
Par Jean François

Road Rash 3D

Editeur : Electronic Arts - Disponibilité : mars 1998

Biker dans l'âme, vous rêvez de partir sur les routes américaines pour y faire régner l'ordre et y remporter des courses à 200 km/h. Road Rash vous attend !

Road Rash, on connaissait déjà depuis longtemps sur PlayStation avec la (vile) adaptation de la version 3DO. Road Rash revient sur vos PlayStation dans une toute nouvelle version, en 3D temps réel, s'il vous plaît. Choisissez votre bolide parmi les 15 monstres de chrome et de flammes proposés et partez ensuite sur les routes. Le but : arriver en tête d'une course où tous les coups sont évidemment permis. Pour cela, vous pourrez récupérer 6 armes différentes, autant de façon de faire des blagues rigolotes à vos compagnons de route. Bien sûr, de nouveaux coups seront possibles, 3D oblige. On devrait ainsi, au besoin, pouvoir faire demi-tour. Idéal lorsque votre ennemi juré se trouve derrière. Bien sûr, ce n'est pas le meilleur moyen pour franchir en tête la ligne d'arrivée... La casse commence en mars prochain. Echauffez-vous !



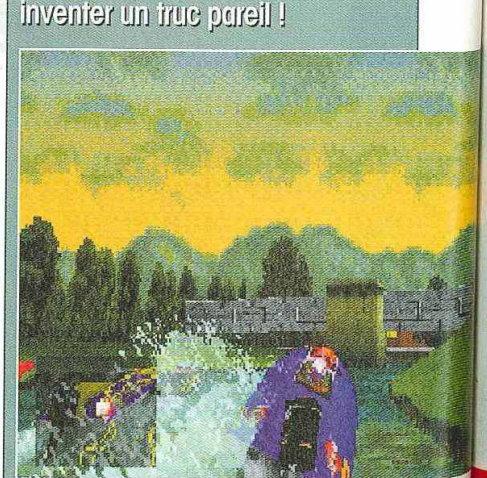
Par Grégoire Hellot

Power Boat

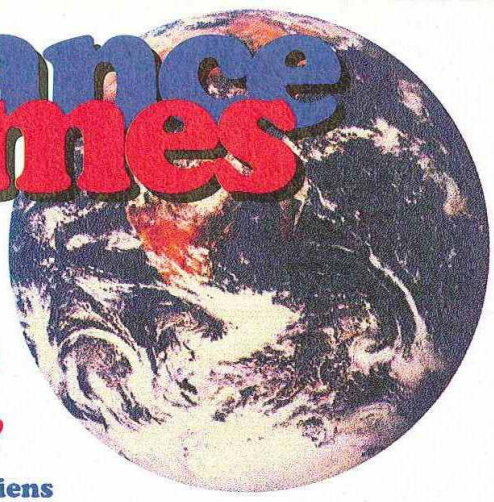
Editeur : Interplay - Disponibilité : avril 1998

Un bateau qui va plus vite qu'une formule 1? Il faut être anglais pour inventer un truc pareil !

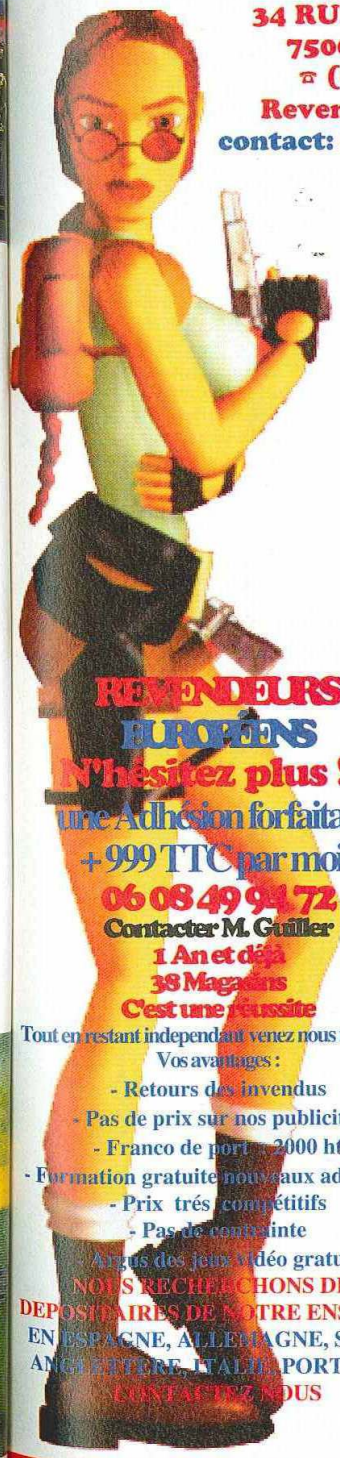
Si on regarde le cliché qui a été pris en Angleterre le 8 janvier dernier à l'occasion du salon international des bateaux à Londres, Nigel Mansell, l'ex-champion de Formule 1 a l'air de bien s'amuser avec Power Boat, le dernier jeu de course hors-bord de chez Interplay. Il faut dire que c'est avec un moteur 3D très performant et des graphismes qui semblent prometteurs que ce soft de course aquatique vous propose de vous divertir tout au long de 11 circuits différents (Londres, Japon, Australie ou encore la Norvège). On pourra donc piloter des bateaux aux couleurs de chacun des pays avec des moteurs surpuissants et une vitesse bien supérieure à celle d'un voilier. Nigel Mansell a quant à lui été séduit par le produit qu'il entend bien suivre de près...



Alliance Games



BELGIQUE
TOURNAI
34 RUE DE L'YSER
7500 TOURNAI
☎ (069) 84 45 29
RevendeursBelges
contact: David Desquiens



REVENDEURS EUROPÉENS
N'hésitez plus !!!!
une Adhésion forfaitaire
+999 TTC par mois
06 08 49 94 72
Contacter M. Guiller
1 An et déjà 38 Magasins
C'est une réussite
Tout en restant independant venez nous rejoindre.
Vos avantages :
- Retours des invendus
- Pas de prix sur nos publicités
- Franco de port > 2000 ht
- Formation gratuite nouveaux adhérents
- Prix trés compétitifs
- Pas de contrainte
- Argus des jeux vidéo gratuit

NOUS RECHERCHONS DES DEPOSITAIRES DE NOTRE ENSEIGNE EN ESPAGNE, ALLEMAGNE, SUISSE ANGLETTERE, ITALIE, PORTUGAL CONTACTEZ NOUS

FÉVRIER

JEUX

VIDEO

A PRIX

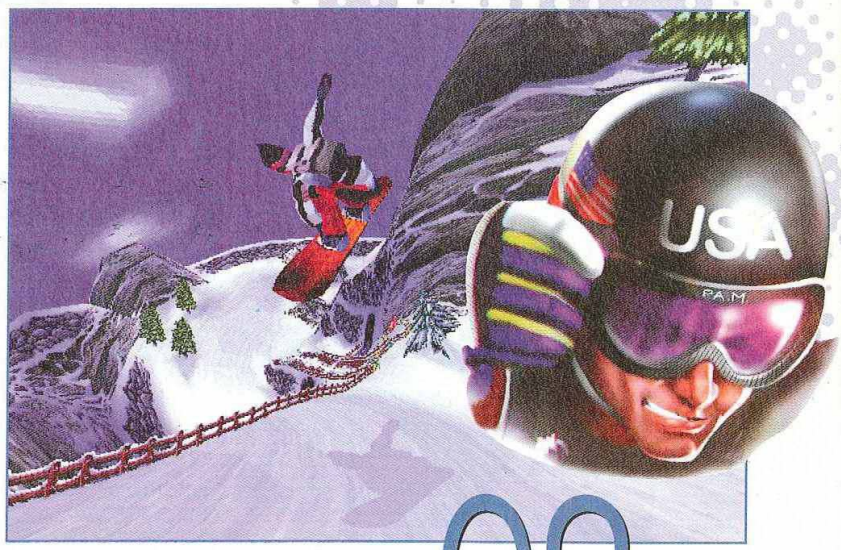
CHOC

NEW ST QUENTIN
69 rue d'isle ☎ 03 23 62 23 23
ANTIBES
11 Av. Pasteur ☎ 04 93 34 13 93
NICE
42 Bd Gambetta ☎ 04 93 82 52 52
SEDAN
3 Rue Gambetta ☎ 03 24 27 45 36
CHARLEVILLE
20 rue Mantoue ☎ 03 24 57 24 99
MARTIGUES
8 Bd Richaud ☎ 04 42 40 47 50
NEW MARSEILLE 4e
64 Av. Montolivet ☎ 04 91 40 02 32
BOURGES
10 Rue d'Auron ☎ 02 48 24 46 72
BERGERAC
22 Rue Mourrier ☎ 05 53 74 05 27
PONT AUDEMER
10 rue A.Briand ☎ 02 32 57 02 23
CHARTRES
12 Pl. des Epars (à côté Nlle demaldé) ☎ 02 37 21 21 08
NIMES
7 Rue E. Jamais ☎ 04 66 27 90 30
NEW TOULOUSE
3 Rue du Périgord ☎ 05 62 30 59 31
MONTPELLIER
1209 Av de Maurin ☎ 04 67 99 66 38
CHATEAUROUX
Galerie V. Hugo ☎ 02 54 07 69 69
TOURS
222 Av de Grammont ☎ 02 47 64 89 16
BLOIS
48 rue Beauvoir ☎ 02 54 74 44 53
NANTES - REZE
Rue j.jaures (Pont rousseau) ☎ 02 51 11 0159
ORLEANS
237 rue de Bourgogne ☎ 02 38 77 07 34
NEW LAVAL
14 rue du val de Mayenne ☎ 02 43 56 36 32
NEVERS
94 Rue Mitterand ☎ 03 86 57 17 31
VALENCIENNES
84 rue rempart ☎ 03 27 28 21 50
ST OMER
37 rue du lycée ☎ 03 21 12 19 78
NEW Druay la Bussiere
5 Passage de Flanerie ☎ minitel
CERNAY
2 Rue Mar. Foch ☎ 03 89 39 74 50
LYON 1
22 rue des Termes ☎ 04 78 27 02 78
VILLEURBANNE
113 Rue A.france ☎ 04 78 03 19 36
NEW CHALON / SAONE
21 Rue aux fevres ☎ Minitel
CHAMBERY
41 rue d'Italie ☎ 04 79 85 76 83
CLUSES
13 grande Rue ☎ 04 50 89 73 51
PARIS 8eme
36 Av de wagram ☎ 01 44 09 88 70
NEW PARIS 10 eme
75 Bd la vilette ☎ 01 42 40 83 39
EPINAL
C.C les 4 Nations ☎ 03 29 82 95 02
AUXERRE
105 rue de Paris ☎ 03 86 51 11 93
L'ISLE ADAM
6 Bis rue Gué ☎ 01 34 08 10 67
DOMONT
52 Av J.jaures ☎ 01 39 35 26 95

ACHAT - ECHANGE - VENTE - REPRISE

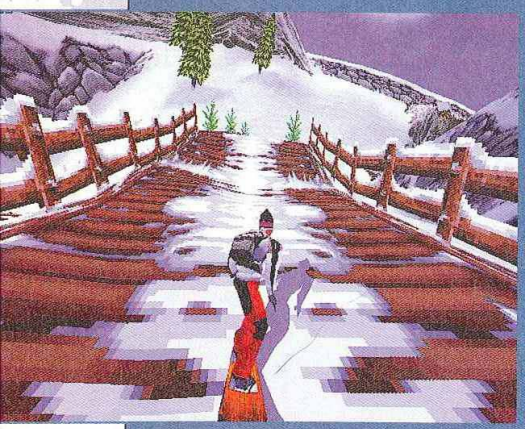
Par Grégory Szriftgiser

Quelque peu différé, le jeu de glisse frenchie du studio PAM a beaucoup changé... En bien ! Dernier tour d'horizon avant le travelling.



Snow Racer 98

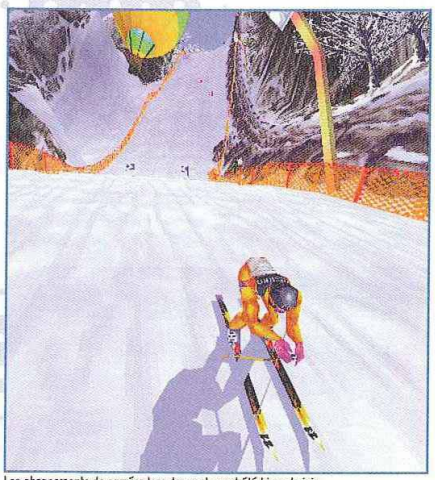
Editeur : Océan/Infogrames
Disponibilité : mars 98



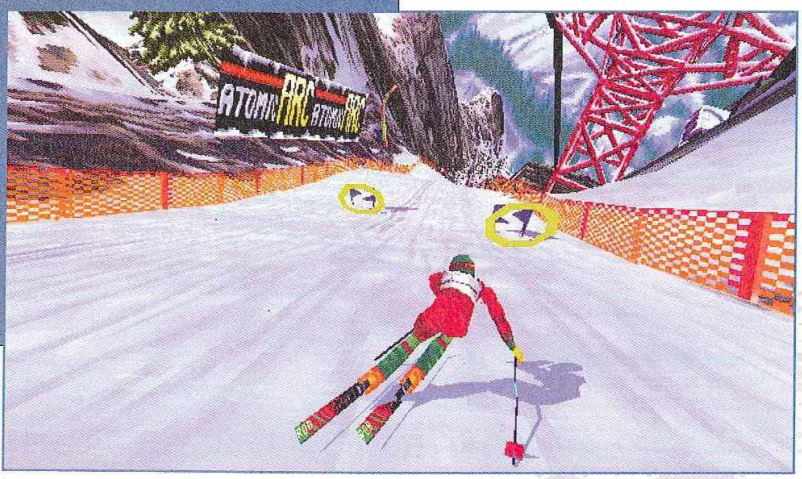
Pour ceux qui attendent les jeux de glisse avec ferveur, nul doute que, tout comme nous, vous surveillez Snow Racer 98 depuis quelques mois maintenant. Avec la collaboration de Jean-Baptiste Charlet, champion de France de snowboard, le jeu a subi de nombreuses modifications et a été ainsi amélioré. Revenons un peu en arrière et vous comprendrez vite pourquoi nous attendons la version définitive avec impatience.

Flash-back

Nous vous en parlions en détails, pour la première fois, dans le making Of de PlayStation Magazine numéro 13. Depuis, Snow Racer a évolué sur bien des points. L'optique principale est, bien entendu, restée la même. Ainsi Snow Racer reste un



Les changements de caméra lors des replay ont été bien choisis.



RUSH

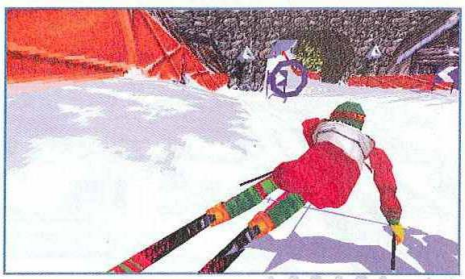
Resident Evil, premier succès

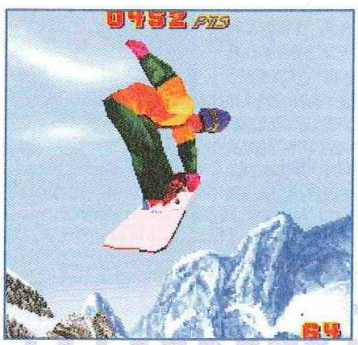
Vendu à 4 millions d'exemplaires dans le monde toutes versions confondues, Resident Evil a aussi, par ses produits dérivés, rapporté beaucoup de sous à Capcom : jouets, comics et licence de film. En tout, l'éditeur nippon en aurait tiré 200 millions de dollars soit, tout de même, plus d'un milliard de francs ! La viande morte ça rapporte....

jeu de course sur neige mais la partie snowboard a été énormément retravaillée et de nombreux autres petits détails viennent apporter un plus à l'intérêt du jeu. Nous vous avions déjà signalé l'apparition d'un mode tremplin en snowboard, ajoutons aujourd'hui que tout ce qu'un surfeur aurait pu reprocher au jeu est ou sera modifié.

De l'utilité d'une collaboration efficace

Claude Chenal a été le premier snowboarder à apporter son aide afin de donner aux attitudes des personnages un maximum de réalisme notamment dans les prises de carres en virage. Certaines animations et figures restaient cependant peu convaincantes. Grâce à des outils de développement bien pensés et guidé par les conseils de Jean-Baptiste, l'équipe a pu retravailler ces détails. Plus question désormais de rencontrer des figures non homologuées qu'aucun snowboarder ne connaît, la vraisemblance étant devenue une priorité. Soulignons aussi l'ajout de nouvelles musiques dans un esprit plus snow ainsi que de certains effets. Désormais, si vous skiez de nuit, les éclairages se font en temps réel. Les giclées de neige, en ski ou en surf, ont, elles aussi, été revues. En outre, toujours désireuse d'obtenir un réalisme à toute épreuve, l'équipe compte incorporer la trace que laissent les skis ou le surf voire même celle d'une empreinte de main qu'un surfeur pourrait poser sur la neige ! Enfin, de nouvelles options en ce qui concerne les vues de caméra seront incluses telles que le choix entre une caméra de profil et une caméra classique lors de l'exécution d'une figure ou encore une vue très proche du surfeur pour bénéficier des meilleures sensations de glisse tout en appréciant les figures.

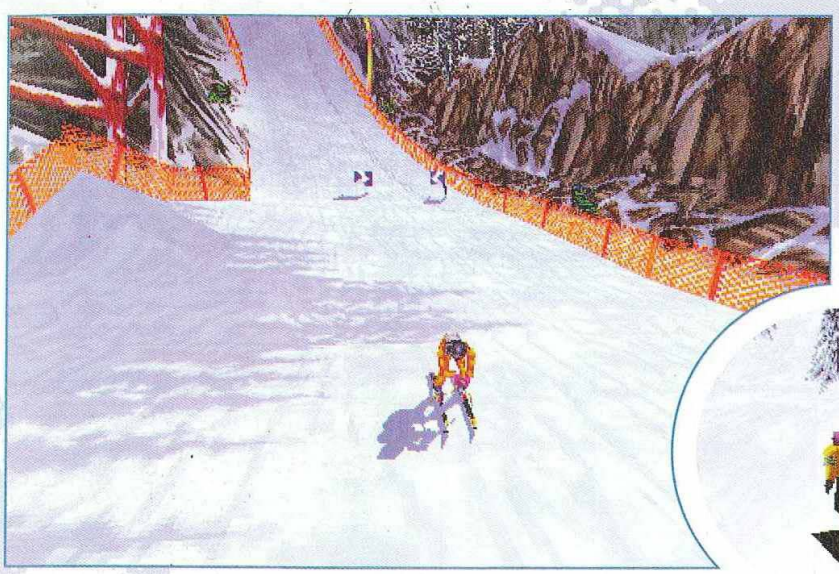


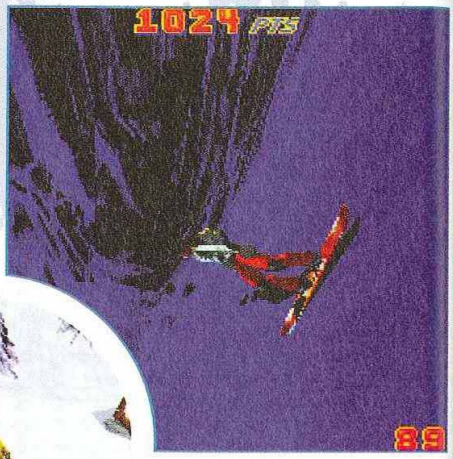


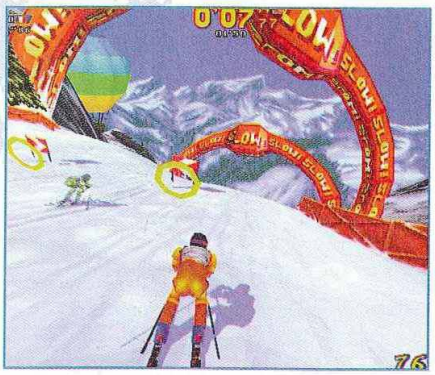
Vive le ride !

Avec tous ces changements, la partie snowboard free ride est en train de devenir de loin la plus intéressante. Pour exécuter une figure, chaque bouton permet un type d'action, grab de la planche main droite ou gauche, rotation et backflips, facky, etc. Voici un petit panel des figures possibles, avec une caméra pivotante qui se place de profil lors d'un saut. Dans la version définitive, les noms des figures exécutées apparaîtront à l'écran lors des replay.

Snow Racer 98 (suite)







Et le reste?

Le ski, en revanche, n'a pas eu besoin de subir beaucoup de changements. De même, les pistes, très bien pensées, sont restées identiques à quelques sapins près... Les skieurs et snowboardeurs, perdant leurs aspects cartoon, ont quelque peu changé de tête et un petit nouveau les a rejoint portant le nombre total des personnages à 13. Citons également les 3 nouveaux surfs free ride, le nouveau surf alpin ainsi que les plus grandes possibilités de sauts en snow (cf encadré). Encore quelques détails à régler, en espérant qu'ils aient suffisamment de temps pour tout réaliser, et l'équipe de Power and Magic devrait nous livrer le hit qu'on attend !

Le réalisme des appuis est retravaillé avec le concours de Babs.

Rush

Resident Evil, second succès ?

Resident Evil 2 a déjà vendu 125 000 pièces en pré-commande aux Etats-Unis, soutenu par une campagne publicitaire de 5 millions de dollars, à la télévision, sur le câble, au cinéma et dans la presse. Vendu avec un T-shirt exclusif en pré-commande à 60 dollars (environ 300 francs), cela devrait permettre à l'éditeur de rapidement rentrer dans ses frais puisque les chiffres parlent d'un développement qui aurait coûté 1 million de dollars. Le jeu a, donc, déjà rapporté 1,5 millions de dollars !

Petit entretien avec Babs, snowboarder pro

PlayStation Magazine : Est-ce que tu peux rapidement te présenter?
Babs : Je m'appelle Jean-Baptiste Charlet, mon surnom est Babs. Je vais avoir 20 ans à la fin du mois (NDLR : il les a, à l'heure où vous lisez ces lignes !). J'habite à Chamonix. Ça fait 8 ans que je fais du snowboard, je suis pro et j'fais plus que ça !

PM : Tu peux nous rappeler quelques-uns de tes classements?
B : J'étais champion de France l'année dernière. Cette année, j'ai fait 3e à une coupe du monde ; en 94, j'ai gagné les championnats du monde junior... voilà... et pour l'instant je suis 13e mondial.

PM : Comment en es-tu venu à collaborer à la réalisation de Snow Racer?
B : En fait, c'est parti d'un partenariat avec Nidecker. Par la suite, ils en sont venus à créer ce jeu pour lequel ils avaient besoin d'aide technique en ce qui concerne les tendances, les figures, la façon d'effectuer certains mouvements.

PM : Depuis combien de temps maintenant collabores-tu avec l'équipe?
B : C'était en... (longue hésitation)... en novembre? Euh... juste après la nuit de la glisse... Oui, ça devait être à la mi-novembre.

Photo PlayStation Magazine

PM : Et comment tout cela s'est-il passé finalement?
B : Ils m'ont expliqué en gros ce qu'ils voulaient faire. On en a, ensuite, parlé pour savoir s'il fallait que ce soit plutôt free ride, pour savoir de quelle façon les pistes des différentes disciplines devaient être faites, etc. En fait, l'entente a été rapide et tout a été très vite réalisé : vitesse, évolution dans le jeu, décors... Il n'y a eu aucun problème.

PM : Et est-ce que tu connais le monde du jeu vidéo? Tu joues un peu?
B : Un p'tit peu... y'a une époque où j'y étais vraiment à fond, et là, depuis deux ans, j'ai pas vraiment le temps. Je joue, parfois, à l'occasion, en soirée...

PM : Des titres t'ont marqué plus que d'autres?
B : Euh... (rires) V-Rally j'ai bien aimé. Ensuite, bon, les jeux de combat, j'aime pas trop..., j'y ai souvent joué mais j'ai du mal avec les touches... puis, c'est violent. Ch'ais pas... (rires) Coolboarders 2, aussi, un petit peu.

PM : Et qu'en as-tu pensé de Coolboarders 2?
B : Pff, Coolboarders 2, je jouais, comme ça, mais j'arrivais pas bien à contrôler, je tapais un peu partout...

PM : Et au niveau du réalisme, des appuis, de ce genre de choses?
B : Ça allait, mais le personnage était figé : un robot qui se prenait les bords !

PM : Avec le recul, comparé à ce que t'as pu voir sur d'autres machines, tu crois que Snow Racer est à la pointe?
B : Il y a un grand changement au niveau des graphismes, des pistes, des figures. On est surtout en train de travailler sur l'exécution des figures afin que ce soit le plus réaliste possible et avec un bon style, que ça plaise et qu'on dise : (Il mime la figure) "Ouah ! Trop bien, j'ai fais un Tail Grab !", avec une petite touche sur le côté...

PM : Du style quoi !... merci !

chez Consol plus
Nice & Cagnes-sur-Mer
GAMES
Plongée dans le «Grand Bleu» de l'univers Playstation
On rachète CASH CONSOLES & JEUX

LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice
Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03

JEUX PLAYSTATION

NEWS

CRASH BANDICOOT 1 platinium	149 FF
STEEL REIGN	299 FF
NAMCO MUSEUM 5	299 FF
COOL BOARDERS 2	329 FF
THEME HOSPITAL	329 FF
BUSHIDO BLADE	329 FF
MEN IN BLACK	349 FF
ONE	349 FF
NAGANO	349 F

JEUX D'OCCASION PSX

Attention CHUTE de PRIX

99 FRANCS
NEED FOR SPEED

149 FRANCS
NEED FOR SPEED 2
TOMB RAIDER

199 FRANCS
ADDIDAS POWER SOCCER 97
COMMAND & CONQUER
CRASH BANDICOOT
DBZ BATTLE
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGIE
EXCALIBUR
EXHUMED
FORMULA ONE
JET RIDER
LEGACY OF KAIN
LITTLE BIG ADV VF
MICROMACHINES VF
OVERBLOOD
PANDEMONIUM
PERFECT WEAPON
PORSCHE CHALLENGE
RAGE RACER
RALLY CROSS
REBEL ASSAULT 2 VF
RESIDENT EVIL VF
SENNA KARTING
SUIKODEN
SOVIET STRIKE
SWAGMAN
WARHAMMER
WING COMMANDER 4 VF
WIPE OUT 2097
WWF IN YOUR HOUSE

259 FRANCS
CITE DES ENFANTS PERDUS
COOL BOARDERS
DARK FORCES
DYNASTY WARRIORS
G POLICE
HERCULES
ISS SOCCER PRO
LOMU RUGBY VF
LOST VIKING 2
MONSTER TRUCK
PANZER GENERAL 2
PLAYER MANAGER
RAPID RACER
SOULBLADE
SYNDICATE WARS
TEKKEN 2
TOSHINDEN 3
TOTAL NBA 97
VANDAL HEARTS VF
VIRTUAL POOL
V.RALLY

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le
3615 CONSOLPLUS

EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE
*Frais de port : 0 Francs**
* à partir de 100 Francs d'achat

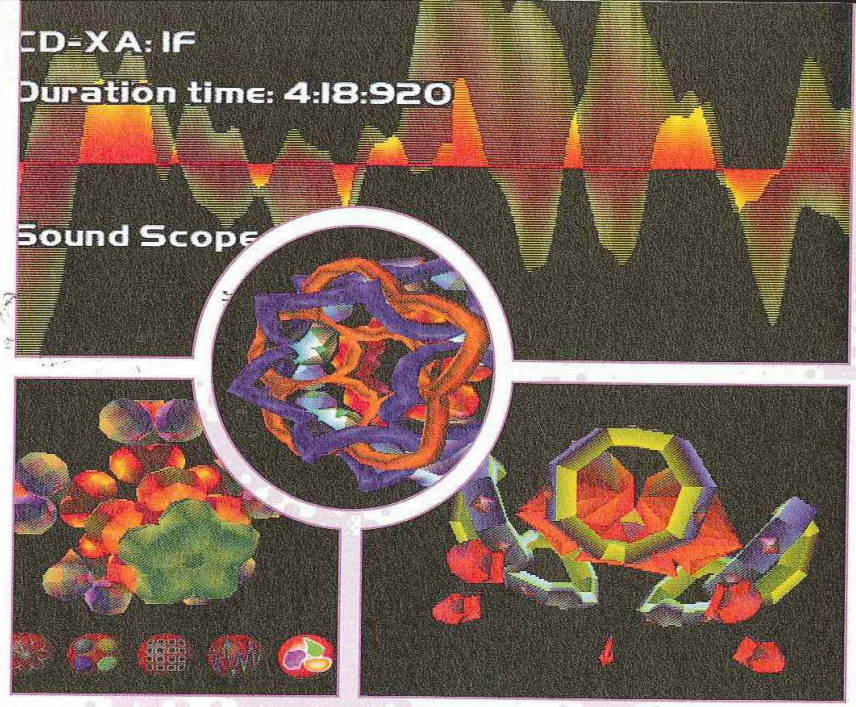
Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

Par Grégory Szriftgiser

Après des titres comme Depth ou Parappa, Sony récidive avec un titre encore plus curieux : Baby Universe. Mais qu'est-ce au juste?

Baby Universe

Editeur : Sony C.E. - Disponible : Jamais en Europe



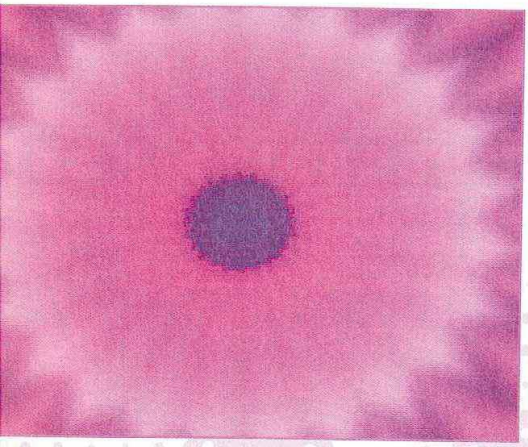
Les kaléidoscopes sont des objets assez anciens, à l'utilité discutable, mais dont les motifs hypnotiques ont peut-être déjà passionné certains d'entre vous. Aujourd'hui, Sony affirme sa volonté d'ouvrir la PlayStation à des produits plus originaux, parfois à la limite du conceptuel, et Baby Universe : 3D Kaléidoscope, en fait partie.

Un produit très spécial

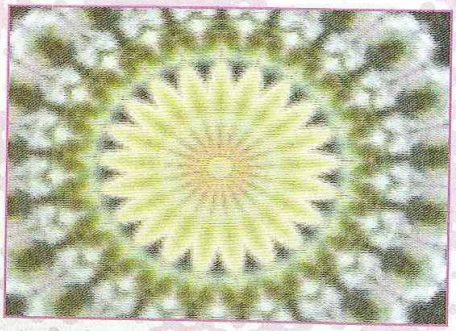
Baby Universe n'a rien d'un jeu. Et pourtant, il amuse. Fumiya Fujii, artiste japonais, est son créateur, nous vous en parlions déjà dans PlayStation Magazine numéro 15. En fait, de quoi s'agit-il? Imaginez votre PlayStation transformée en boîte à raves, affichant des modèles 3D multicolores aux motifs sans cesse changeants, sans que la même image n'apparaisse deux fois devant vos yeux ébahis. Nous sommes cette fois bien au-delà de l'avancée conceptuelle de Depth, auquel Fumiya Fujii avait également participé, pour nous trouver face à une véritable curiosité artistique. Par exemple, si plusieurs de vos amis ont une PlayStation et un téléviseur, vous vous retrouverez vite avec un mur d'images flashy, tournoyantes, qui agrémenteront la pièce d'une touche techno favorable à une nuit d'éclate entre amis. C'est aussi ça la PlayStation : un support artistique !

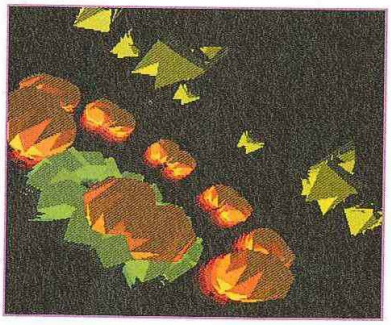
Mais à quoi ça sert?

A rien. En fait, Baby Universe propose plusieurs modes kaléidoscopiques, du tradition-

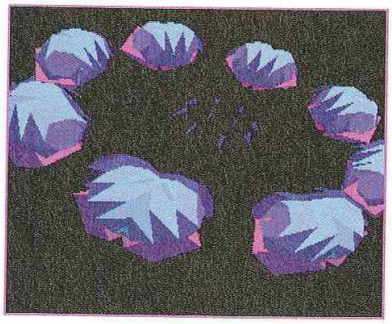


Le kaléidoscope traditionnel, reste un des plus hypnotiques. Il est possible d'agir dessus au même titre que dans les autres modes.





L'Electric Scope laisse des traces à l'écran tels les phares d'une voiture sur une pellicule. Ses couleurs sont simples, et il est aussi en 3D temps réel.



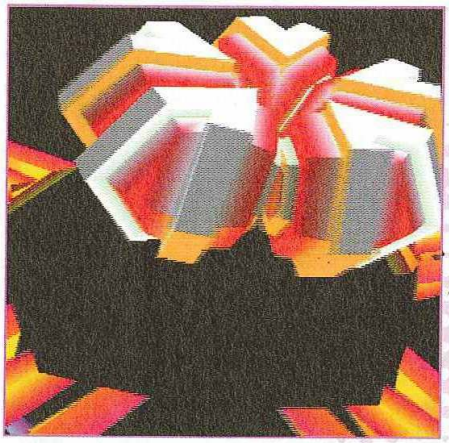
Rondes...

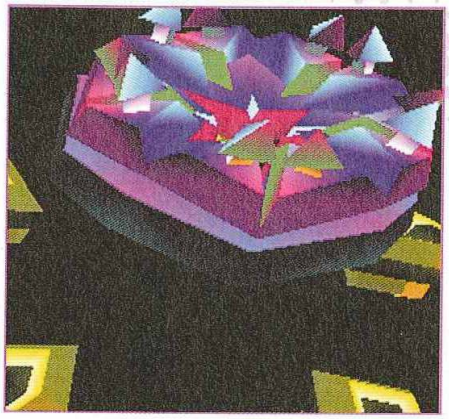
...sphériques...

nel en 2 dimensions, au moderne tout polygoné, en passant par un scope musical dont vous pourrez choisir couleur et motif, des traditionnelles vagues aux lignes agitées en tout sens. 8 plages musicales sont inscrites sur le CD en plus du programme, de qualité variable, mais qui ont en revanche la particularité de parfaitement boucler sur elles-mêmes, tant et si bien que Baby Universe fait vite figure d'instrument à transes. On reste devant l'écran, à contempler les formes bouger harmonieusement, tout en se laissant transporter par la musique. Si vous chargez le "jeu" et placez un de vos CD préférés, peut-être découvrirez-vous un nouvel intérêt à l'écouter.

Baby Universe 2?

Sony préparerait actuellement d'autres productions particulières, s'éloignant largement du paysage vidéo-ludique que nous connaissons. Quoi qu'il en soit, nul doute que d'autres artistes pourraient tirer parti de cette volonté, qui s'étend d'ailleurs aux jeux eux-mêmes, puisqu'après Parappa, ce sera au tour d'X-Files et d'autres titres de lancer de nouveaux concepts de jeu. Une largesse d'esprit qui nous montre une fois de plus que la PlayStation est la console du moment !





Rush

Internet et Sony

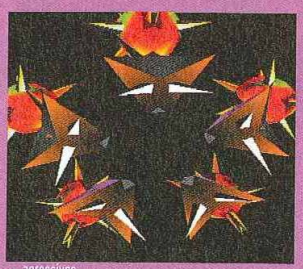
Les derniers rapports de Sony avec Internet sont plutôt houleux : ayant servi à la diffusion de contrefaçons de jeux PlayStation, Sony a engagé des procédures pénales à l'encontre de 6 groupes de pirates. Le problème, avec Internet, c'est qu'on peut s'y connecter de n'importe où... L'affaire a donc été portée devant les tribunaux fédéraux ! Les pirates peuvent être inquiets...

Les formes de Baby Universe sont en mouvement perpétuel, et ne se répètent jamais ! Voici une succession d'entre elles.

QUESTION DE FORMES

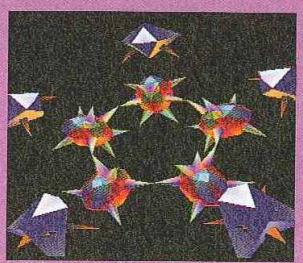
Choisissez les formes correspondant le mieux au CD que vous écoutez :

Rondes...



...agressives...

...sphériques...



...toutes les combinaisons sont possibles.

36 15 CHEAT

2,23 F/min

Accès direct à des milliers d'astuces et des centaines de soluces d'hier et d'aujourd'hui

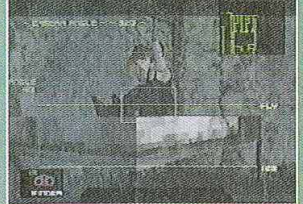
Beast Wars

Editeur : Hasbro Interactive - Disponible en mars 98

Les Transformers s'apprêtent à faire leur grand retour sur vos petits écrans. Génial ou risible?

Souvenirs, souvenirs... Beast Wars semble vouloir faire dans le nostalgique, en signant le grand retour des Transformers (que l'on retrouvera bientôt à la TV). On vous propose le choix entre deux tribus antagonistes : les Maximals et les Predacons. Vous pourrez évoluer dans un univers en 3D temps réel assez vaste mais, en revanche, très peu détaillé. L'affrontement, qui se déroulera sur plus de 36 niveaux, risque d'être particulièrement bestial puisque vous avez la possibilité de vous "transformer" à tout moment en créature bionique et, ce, dans un panel de 12 espèces. Un jeu qui bien que développé par Millenium (MediEvil) ne semble pas voué au même destin.

Les plus attendus



Metal Gear Solid
(Konami)

Tekken 3
(Namco)

Resident Evil 2
(Capcom)

Gran Turismo
(Sony C.E.J.)

Les incoutournables

Tomb Raider II
(Core Design)

Final Fantasy VII
(Squaresoft)

Crash Bandicoot 2
(Sony C.E.)

Time Crisis
(Namco)

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games

Le spécialiste de la Playstation

Console Playstation

PLAYSTATION
+ 1 MANETTE
990 F
+ 100 Frs de bons d'achat*

• ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR	269,00	• PRO ACTION REPLAY	349,00
• CABLE DE LIAISON	169,00	• RALLONGE MANETTE	89,00
• MANETTE	99,00	• SOURIS	169,00
• MANETTE ASCII	149,00	• JOYPAD ANALOGIQUE	199,00
• MEMORY CARD	99,00	• VOLANT + PEDALIER	449,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00	• PSYCHOPAD	299,00
• PRISE PERITEL RGB	149,00	• PISTOLET	199,00

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

Accessoires & Jeux Playstation

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + MERORY CARD	299,00
ACE COMBAT 2	**349,00**
ACTUA SOCCER 2	349,00
AGENT AMSTRONG	299,00
AIR RACE	349,00
ALERTE ROUGE	349,00
AUTO DESTRUCT	369,00
BLACK DOWN	249,00
BUSHIDO BLADE	TEL
BUST A MOVE 3	249,00
CAESAR PALACE	349,00
CASTLE VANIA	**369,00**
CLOCK TOWER	349,00
COLONY WARS	369,00
COOL BOARDERS 2	349,00
COURIER CRISIS	329,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	**369,00**
CRYPT KILLER	249,00
DEVIL DECEPTION	349,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	**399,00**
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
DUKE NUKEM 3D	369,00
DYNASTY WARRIORS	349,00
EXHUMED	299,00
EXPLOSIVE RACING	**349,00**
FANTASTIC FOUR	299,00
FELONY	349,00
FIFA 98	349,00
FIFA SOCCER 97	199,00
FIGHTING FORCE	**369,00**
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	369,00
G POLICE	369,00
GTA	349,00
HERCULES	**349,00**
HERK'S ADVENTURA	369,00
ISS PRO	369,00
IZNOGOOD	349,00
J. MADDEN 98	369,00
JERSEY DEVIL	349,00
JHONA LOMU RUGBY	369,00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD	**369,00**
LAST DYNASTY	349,00
LAST REPORT	349,00
LEGACY OF KAIN	**249,00**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	**349,00**
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LOST VIKING 2	299,00
MAGIC THE GATHERING	299,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MDK	349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
MEGAMAN X3	299,00
M6 TURBO RACING	349,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MIDNIGHT RUN	349,00
MONOPOLY	**299,00**
MOTO RACER	**369,00**
NBA PRO	369,00
NAGANO	369,00
NASCAR 98	369,00
NBA 98	369,00
NBA IN THE ZONE 2	199,00
NBA LIVE 97	199,00
NHL 98	369,00
NHL BREACKAWAY 98	329,00
NIGHTMARE CREATURE	299,00
NUCLEAR STRIKE	**369,00**
ODD WORLD	**329,00**
OVER BOARD	**349,00**
PANDEMONIUM 2	349,00
PANZER GENERAL II	369,00
PERFECT ASSASSIN	349,00
PERFECT WEAPON	199,00
PGA TOUR 98	369,00
POWER RANGER ZEO	349,00
POWER SOCCER 2	349,00
RAGE RACER	349,00
RAPID RACER	**349,00**
REBEL ASSAULT 2	369,00
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	**299,00**
RISK	299,00
ROCK N'ROLL RACING 2	349,00
SHADOW MASTER	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SKULL MONKEY	369,00
SOUL BLADE	399,00
SPICE WORLD	TEL
STEEL REIGN	TEL
STREET FIGHTER COLLECTION	349,00
STREET FIGHTER EX PLUS	349,00
SUPER PANG COLLECTION	299,00
SWAGMAN	**249,00**
TENNIS ARENA	349,00
TEST DRIVE 4	349,00
TETRIS PLUS	299,00
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00
TOMB RAIDER 2	349,00
TRANSPORT TYCOON	299,00
VANDAL HEART	299,00
VERSAILLES	349,00
V RALLY	**349,00**
WARCRAFT 2	369,00
Z	299,00

PROMOS

ALIEN TRILOGY	**149,00**
BATMAN FOREVER	149,00
BATTLE SPORT	**99,00**
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	**149,00**
CASPER	199,00
CRUSADER NO REMORSE	149,00
DISRUPTOR	199,00
FADE TO BLACK	169,00
GRID RUN	169,00
HEXEN	199,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	129,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	**199,00**
KILLING ZONE	99,00
MAGIC CARPET	**149,00**
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA JAM EXTREME	**99,00**
NEED FOR SPEED 2	199,00
NHL 97	199,00
NHL POWER PLAY	199,00
OLYMPIC SOCCER	**199,00**
PROJET X2	149,00
RAVEN PROJECT	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	169,00
REVOLUTION X	129,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**99,00**
STAR GLADIATOR	**149,00**
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	199,00
TOTAL NBA'96	**169,00**
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	199,00
VIEW POINT	**149,00**
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

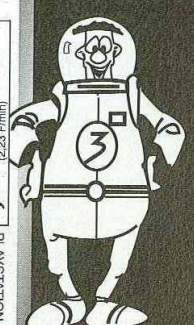
Nom : ..... Prénom : .....
N° client :.....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64
❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR
3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)



PLAYSTATION 02/98

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

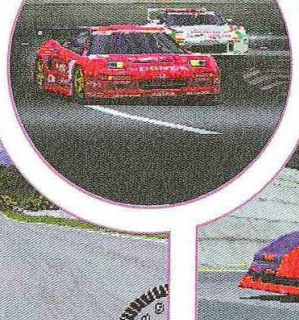
Editeur : Sony C.E. Japon Genre : Course Auto du siècle
Disponibilité Europe : 15 mai 98

Par Nourdine Nini

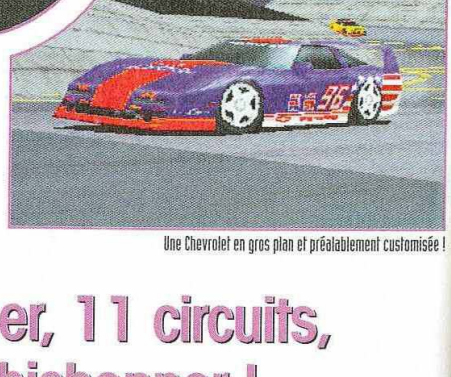
Gran Turismo
The real Driving Simulator

Profitant de la sortie de la version japonaise du hit de Sony Japon, nous vous livrons, après de très nombreuses heures de jeu, les premières impressions du titre que des milliers de joueurs se sont déjà arrachés à une vitesse folle ! Après mai 68, voici mai 98, le retour !

Rapide flash-back... Nous sommes le mardi 23 décembre 1997, au Japon... La nouvelle a été annoncée depuis maintenant quelques jours. Elle émanait de Sony Computer himself et a rapidement fait le tour de l'archipel nippon. Et d'Internet... Donc du monde... Des files d'attente rectilignes et fournies se forment devant les boutiques spécialisées d'Akihabara, LE quartier des passionnés de jeux vidéo à Tokyo. Attendu comme le Messie par les amateurs de course automobile - autant que par les importateurs étrangers - Gran Turismo sera bel et bien "rationné" pour ces deux groupes de demandeurs acharnés : il faut contenter un maximum de personnes. Pourtant, il aura suffit de quelques jours pour qu'arrive l'inéluctable rupture de stock. La "guillotine" commerciale venait de faire son office ! A tel point que l'objet de tous les désirs est rapidement devenu introuvable en France. Selon une source officieuse, trois semaines auront été nécessaires pour réapprovisionner les boutiques... Heureusement, PlayStation Magazine avait pris ses précautions et peut, en toute quiétude, propager la bonne nouvelle... Alléluia !



La meilleure vue du jeu, incontestablement.



Une Chevrolet en gros plan et préalablement customisée !

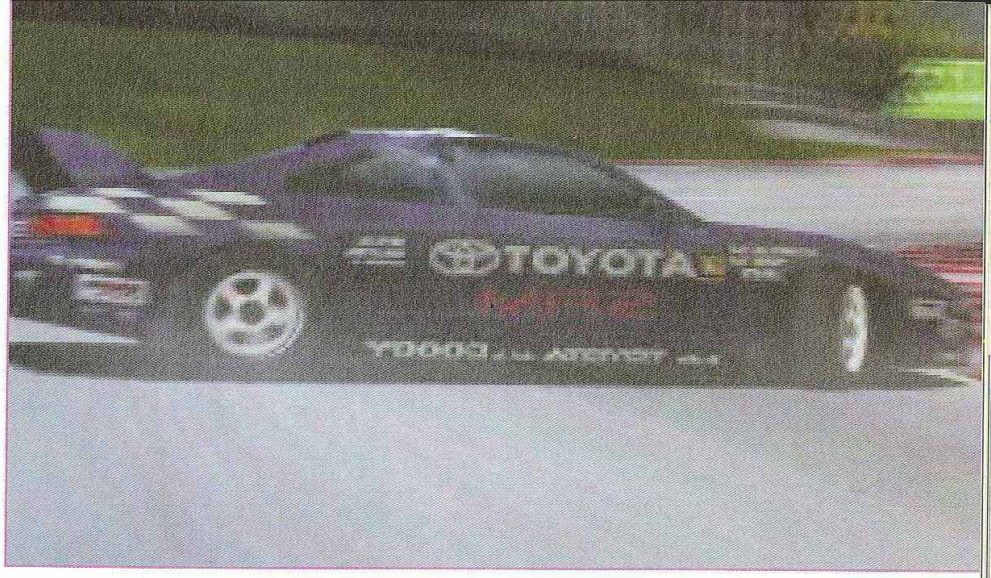
3 permis à passer, 11 circuits, 180 modèles à bichonner !...

De nombreux paramètres de la voiture sont modifiables. Attention à ne pas vous perdre !

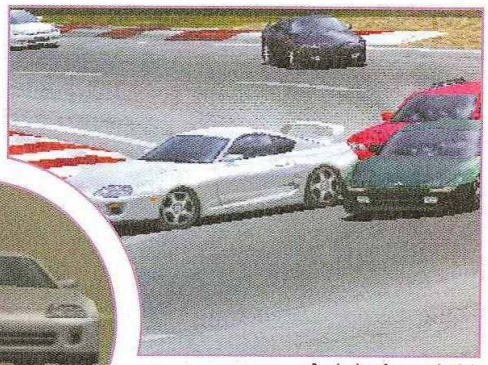
Le comportement des voitures ainsi que les bruits des moteurs diffèrent complètement selon les modèles et le degré de customisation !

Rush — Le boom du online

Pour l'année prochaine, le cabinet d'étude marketing Frost & Sullivan prévoit 81,8% d'augmentation de revenus pour l'industrie vidéo-ludique américaine online, c'est-à-dire sur Internet. Plus que jamais, le jeu en réseau à la cote. C'est pour quand, le modem I de la PlayStation 2?



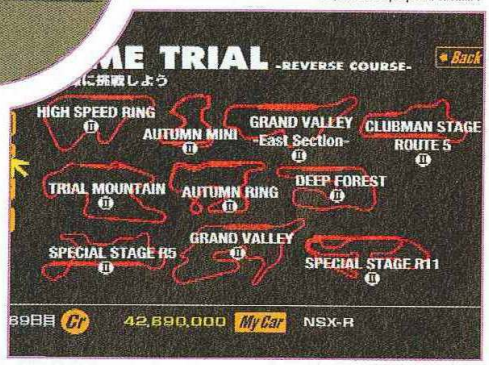
Finalement prévu pour mai, GT vous tiendra en haleine... tout l'été !



Dur, dur de se frayer un chemin !

A-hu-ri-ssantismo !!!

Voilà le premier mot qui vient à notre esprit encore tout retourné, après une introduction d'environ 2 minutes, entièrement réalisée en images de synthèse et d'une beauté incomparable. Depuis le n°15 de PlayStation Magazine, dans lequel nous parlions élogieusement de Gran Turismo, de l'eau a coulé sous les ponts. Et pas mal de changements ont été opérés par les concepteurs du jeu. A commencer par cette hallucinante intro justement, qu'il faut voir de ses yeux pour se demander ce qu'il y a réellement sous le capot de la PlayStation ! Sur la page d'introduction, vous vous trouvez déjà devant plusieurs pistes à suivre. Si, à cet endroit, vous vous sentez perdu, laissez tomber tout de suite !... En mode arcade, il faut gagner dans les trois classes de voitures et dans les trois niveaux de difficulté sur les quatre circuits proposés pour se voir offrir, en cas de réussite, non seulement quatre autres nouvelles pistes mais également d'autres voitures. Et dire que ceci n'est que le hors-d'oeuvre, que dis-je, la mise en bouche...



Des nuits blanches? No comentismo !

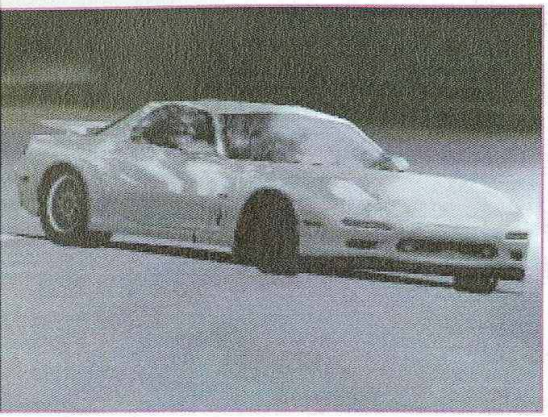
Dans le mode "Gran Turismo", ça se gâte ! Disposant au départ d'un crédit tout juste suffisant pour acheter un véhicule somme toute banal, parmi les presque 200 comptabilisés (et non pas 300 comme on nous le laissait entendre), vous allez, dans un premier temps, passer les différents permis, sésames obligatoires pour pouvoir disputer les mini-championnats qui les exigent. En tout, 24 sessions et presqu'autant d'heures pour avoir tout juste la mention passable. Ajoutez-en (au bas mot) le triple pour atteindre la perfection ! Mais vous verrez cela plus tard... Désormais, vous

Une version "deluxe" vibrante !

Dans la version japonaise de " GT Plus", le jeu est vendu avec une manette de la nouvelle génération, appelée "Dual Schock". Non seulement elle vous offre l'analogique (les joysticks sont désormais arrondis) mais elle permet également de générer des vibrations à plusieurs niveaux. De sorte que lorsque vous roulez sur une bosse, accrochez un adversaire, frôlez une rambarde ou êtes compressé à haute vitesse sur le relief d'un circuit, les sensations ressenties sont plus ou moins fortes ! On ira presque jusqu'à dire que cet "instrument" est devenu indispensable lorsqu'on joue à GT. Reste à savoir s'il sera disponible en version française lors de sa sortie. Ce qui est loin d'être acquis à l'heure actuelle...

Grâce à la manette vibrante, vous ressentirez toutes les sensations dues aux circonstances des courses !
On ne sait pas encore si elle sera commercialisée en France.

Gran Turismo (suite)



Memory Card à tout faire

On peut, grâce à la Memory Card, non seulement sauvegarder tous les replay qu'on désire, ainsi que sa progression (faites des copies de sûreté surtout !) mais également s'affronter à deux en "chargeant" la voiture d'une autre personne. Chose inédite et incroyable, on peut également vendre les voitures que l'on aura "fabriquées" et qui seront estimées par la console selon leur degré de customisation ! ! ! Pourtant, ne rêvez pas : celui qui vend ne perd pas ses caisses ET ne touche aucun dividende ! En revanche, celui qui achète doit bien sûr payer... Je vous voyais venir avec les doubles Memory Card qui auraient servi de pierre philosophale...

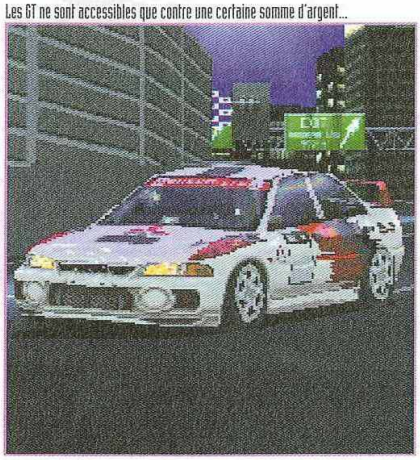
Rush — Ascii s'arme contre les zombies

Ascii, spécialisé dans l'accessoire, a développé un nouveau paddle spécialement conçu pour les jeux à la Resident Evil et autre Tomb Raider. Assez bizarre, le paddle inclut 1 gâchette pour la main droite, et les boutons de la tranche se trouvent de part et d'autre des boutons start et select. Des rumeurs comme quoi la manette sortirait en même temps que Resident 2 ont été réfutées par Ascii. Il serait donc prévu pour le 26 février au Japon.

Une manette analogique "Double Choc" a été spécialement conçue pour ce jeu

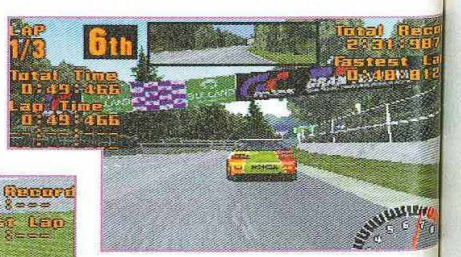
pouvez commencer à disputer des courses simples, (ou aller dormir, tout dépend de votre état) histoire de tester les réactions de la caisse et de vous faire un peu d'argent. Ce dernier vous servira à acheter des pièces mécaniques plus performantes et aussi à de customiser votre bolide. Une piste "d'essai", en fait un ovale style Indianapolis, a même été prévue pour tester vos nouveaux réglages ! Avec le mode "reverse" plus les portions de circuits qui servent parfois à des courses entières, le nombre de pistes frôle en fait le chiffre 30 !

Les GT ne sont accessibles que contre une certaine somme d'argent...



Jouer jusqu'à épuisementismo...

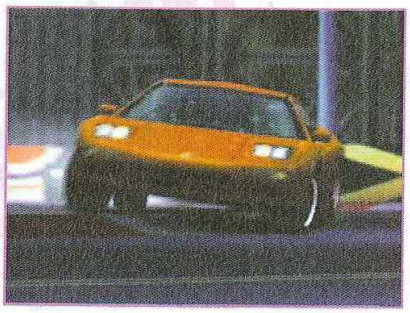
Au total, ce sont presque 20 mini-championnats à disputer, et qui, selon leur degré de difficulté, comprendront un nombre de courses et de tours de circuit plus ou moins élevés. La rétribution monétaire étant, quant à elle, calculée sur la base de votre classement à l'arrivée. Vous vous apercevrez bien vite que remporter



En mode "Arcade", il vous faut gagner dans les trois clases différentes.

des victoires (donc de l'argent) deviendra quasiment une obligation. Car les compétitions seront non seulement de plus en plus difficiles mais également de plus en plus exigeantes. Parfois, il faudra en effet se pointer avec une 4 roues motrice, puis, lors d'une autre compétition, avec une voiture légère ou carrément une GT ! Et, lorsque vous penserez avoir tout "plié", il vous restera les deux courses d'endurance, celle à 30 et à 60 tours, avec gestion d'usures des pneus et donc des arrêts aux stands... Bref, GT tient plus que largement ses promesses. Le comportement des voitures est fantastique, c'est rapide, les "replay" sont à se damner (on peut les admirer depuis n'importe quelle voiture), la fluidité est un modèle du genre et la durée de vie dépasse celle de Final Fantasy VII ! Dire qu'il reste encore trois mois à attendre !!!

Voici un échantillon des championnats que vous pourrez disputer.



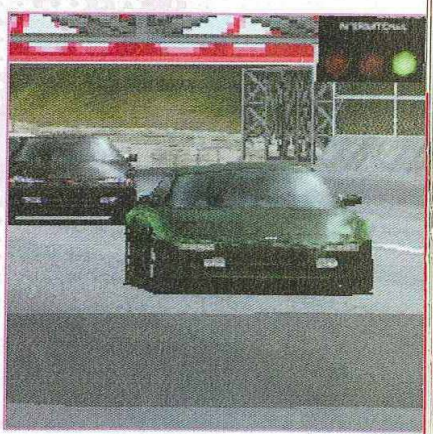
Ce site est l'endroit où l'on vend, achète et teste ses voitures.

Rush

Déjà 1 million de GT !

Selon les chiffres communiquées en dernière minute, il s'est en effet vendu 1 million de Gran Turismo entre le 23 décembre 97 et le 15 janvier 98 au Japon. Soit une moyenne de 50.000 par jour ! En comparaison, V-Rally a été acheté par 400.000 fans français !

A force de faire des courses, votre voiture devient terne. Qu'à cela ne tienne ! Faites-la briller pour 5000 Crédits !

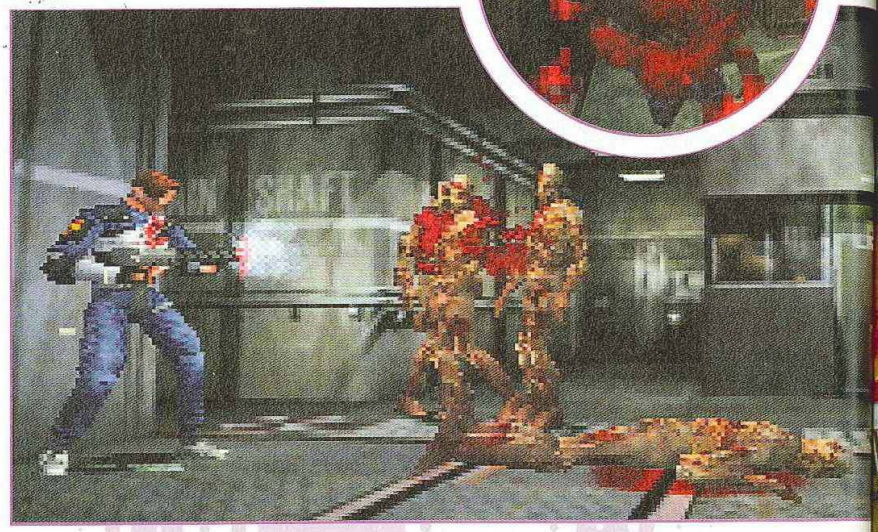


Par Jean-François Morisse

Resident Evil 2

Editeur : Capcom - Disponibilité : mai 1998

Jeu d'aventure, d'action et d'horreur, Resident Evil 2 pointe, enfin, le bout de son nez. Disponible au Japon et aux Etats-Unis depuis la fin du mois de janvier, ce titre pas comme les autres devrait arriver selon son distributeur français, Virgin Interactive, en mai prochain.



Resident Evil c'est aussi et avant tout un jeu d'action.

Un compte à rebours avant de comprendre qui se cache derrière tout ça ! Saurez-vous aller suffisamment vite?

Attendu comme l'un des meilleurs titres de l'année 1998 aux côtés de Tekken 3, Metal Gear Solid et Gran Turismo, Resident Evil 2 arrive enfin. Sorti aux Etats-Unis le 21 janvier dernier et au Japon quelques huit jours après, Bio Hazard 2, comme on le nomme dans l'archipel nippon, arrivera quelques mois (déjà trop) après en France. Comme pour le premier opus, les textes à l'écran seront bien évidemment traduits en français ce qui, on s'en doute, sera indispensable pour saisir le fin mot de l'histoire.

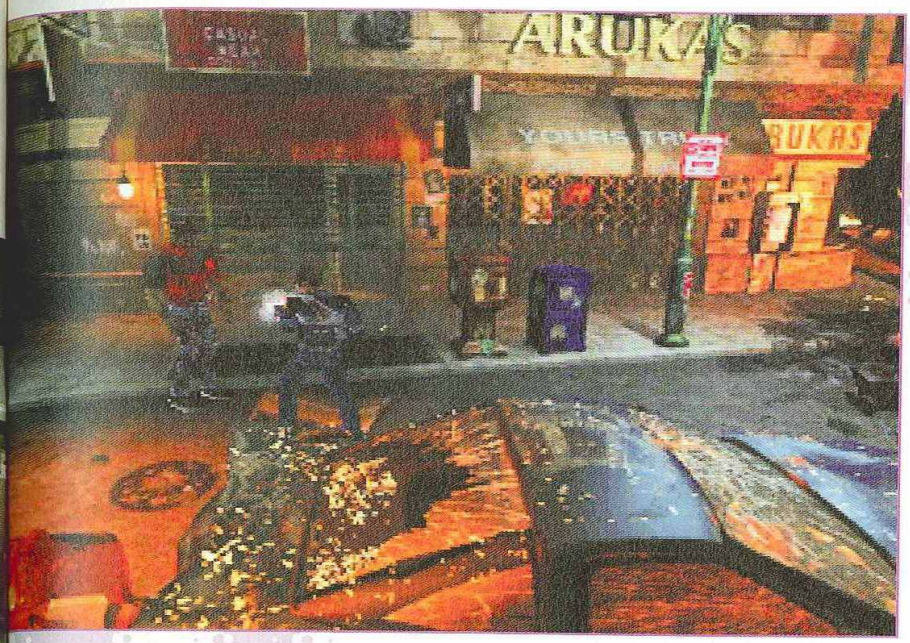
En effet, contrairement à ce qu'on a pu croire il y a quelques mois, l'histoire reste primordiale, pour cette seconde partie du best-seller Resident Evil.

Les nouveautés du jeu

Deux nouveaux personnages font leur apparition. Léon Kennedy et Claire Redfield seront les deux principaux protagonistes du jeu. Principaux, mais pas uniques car d'autres personnages comme une jeune

Ada, votre jeune collègue blessée à mort, survivra-t-elle? A suivre...

Virgin Interactive annonce la sortie de Resident Evil 2, en France, pour le mois de mai !



Une plante carnivore coriace qui changera du traditionnel zombi.

La fin justifie les moyens

Les développeurs de Capcom donneront aux joueurs les moyens de s'en sortir puisqu'il sera possible de tirer au 45 auto, au fusil à pompe, au pistolet mitrailleur ou bien encore d'utiliser une espèce de lance-flammes plutôt efficace. On pourra aussi "kiter" les armes de base afin d'augmenter leur puissance ou bien leur cadence de tir. Du commissariat aux laboratoires secrets de la mystérieuse société Umbrella, il y aura du zombi à abattre puisque ces créatures pas comme les autres composeront le gros de vos futures et détestables victimes. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que George Romero (M. Zombi en personne) a réalisé, pour le marché japonais, le spot publicitaire. Après avoir réalisé La Nuit des Morts Vivants, entre autres films, George Romero serait aussi actuellement en discussion avec la société détentrice des droits cinématographiques de Resident Evil, pour une adaptation au cinéma. Bref, Resident Evil devrait encore faire parler de lui et de nouveau faire trembler dans les chaumières. Préparez-vous à vivre un véritable cauchemar.

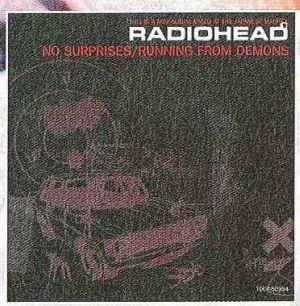
femme nommée Ada ou une étudiante se manifesteront en cours de partie. Il sera alors possible d'incarner, pour des phases de jeu spécifiques, ces deux nouveaux personnages qui, on s'en doute, auront alors des caractéristiques ainsi qu'un équipement particuliers ! Une fois encore, il s'agira de se défaire de hordes de zombis putréfiés. Ambiance ! Ambiance ! Rien n'a été laissé au hasard. Des musiques discrètes mais efficaces viennent ponctuer les moments forts du jeu tout comme des séquences cinématiques visant à expliciter l'histoire. Vous découvrirez ainsi ce qui se cache derrière cette mystérieuse épidémie qui ravage Raccoon, transformant ses paisibles habitants en morts vivants voraces.

Quelques effets visuels qui n'ont rien à envier aux films de Romero.

Zik

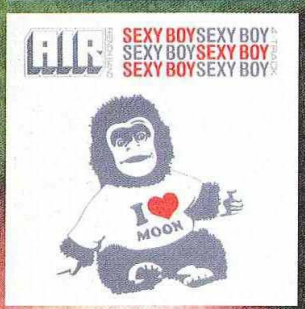
L'année musicale 98 commençait sur les chapeaux de roues, elle continue sur sa lancée avec, ce mois-ci encore, une bien belle fournée de CD à écouter avec les oreilles.

Par Vladimir Sebausky



Décidément la Belgique est un pays formidable. En plus d'être rempli de (formidables) Belges, ce pays voisin nous balance la (formidable) musique du duo le plus excitant du mois, les **Scratch Pet Land.** Leur dernier mini-album expérimente en douceur les sons, les bip-bip de synthés, sans jamais tomber dans la facilité boom-boomesque ou les beats pseudo-dansants. Non. Ils sont formidables. Calmes, souriants, intéressants et originaux, 7 titres de bonheur complet made in Scratch Pet Land dont un ***Send it Remix*** évidemment formidable puisque remixé par **Le Tone**. Insistez auprès de vos fainéants de disquaires. (Source)

Nombreux sont ceux qui rêvent d'accomplir ce mariage : sons un peu vieillots, regard vers l'ambiance des B.O. que tout le monde connaît, tout en ayant un bon gros son moderne et technoïde capable de faire bondir les foules de sales jeunes. Qui mieux que les **Propellerheads** a réussi cette alchimie? Les précédents maxis du duo de Bristol le laissaient pressentir, leur nouveau single, ***History Repeating*** avec **Shirley Bassey**, est une vraie Bond ! L'album au titre sans espaces, comme pour illustrer leur empressement à nous faire bouger, ***Decksandrumsandrockandroll***, est une réussite. (Wall of Sound / PIAS)



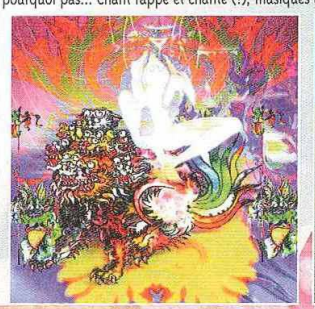
Le mois dernier les **Air** se la jouait PlayStation avec nous, depuis vous les avez sûrement croisés dans tonnes de magazines ou au détour d'un passage Nulle Part Ailleurs. On n'avait pas vu un tel engouement (justifié) pour un groupe français depuis bien longtemps. Si avec tout ça vous n'avez toujours pas leur ***Moon Safari*** dans le casque, optez pour une solution intermédiaire qui vous y incitera : le single 4 titres de ***Sexy Boy***. Deux remixes tout aussi français que le groupe (Zdar et Etienne de Crecy) et un titre inédit sur l'album, Jeanne avec le joker **Françoise Hardy**. (Source)

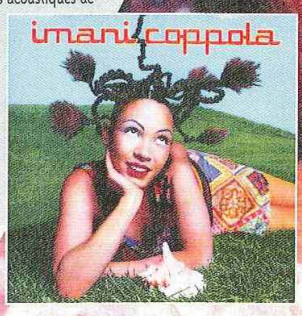
Sous de bien fausses allures de groupes comme tous les autres, **Radiohead** a fait un délicieux carton avec son ***Ok Computer***. Grâce à ***Running from demons***, un import japonais, ils nous proposent les 5 faces B de leurs derniers maxis que vous avez peut-être manqué, ainsi que ***No Surprises,*** tiré de l'album. Des titres qui font découvrir encore d'autres aspects de Radiohead, groupe décidément intéressant et encore plein de mystères. (EMI)

La pochette et son look nous lanceraient dans une fausse direction, pour mieux brouiller les pistes. On croit partir sur les routes technos avec ce nounours synthétique, des chemins acidifiés avec ces couleurs flashy (ouais ! cool !), on se retrouve dans les prairies de la chanson française. Attention, pas Top 50-requin-du-show-bizz, pas ronflantes, endormies, ou vieux rock ringard pour autant. Que non ! Le trio **Cornu** secoue grave, la tête avec des textes directs, et le corps et les pieds (en particulier) avec les batteries et les basses classiques et pourtant résolument modernes, sans adjonction de boîtes à rythmes, ou d'électronique à outrance. Après **Louise Attaque**, et maintenant Cornu, enfin les chemins détournés de la chanson française font surface. (Island)

Nous les avions déjà croisés, plein de joie, sur l'album solo d'**Akhenaton** d'**IAM**. Les plus chanceux les auront vus sur scène à l'occasion de divers festivals. **La Fonky Family** s'offre maintenant à tous avec ***Si Dieu veut***, leur premier album. Coupons en deux : d'un côté la musique limpide, avec des samples étonnants toujours bienvenus et calmes, et les scratchs de DJ Djelalli, et de l'autre les paroles fluides, directes, énervées quand il faut, des 4 rappers de la Fonky. Tous jeunes, les gars de la Family n'ont déjà, semble-t-il, plus rien à apprendre de leurs grands frères. Une preuve de plus que rap et accent marseillais font bon ménage. (Côté Obscur / SMALL)

On ne jouera pas les catalogues, difficiles et souvent inutiles. Et puis comment ranger les mélanges qui tirent dans toutes les directions d'**Imani Coppola**, jeune new-yorkaise de 19 ans? On lui collera éventuellement l'étiquette de Beck au féminin, pourquoi pas... Chant rappé et chanté (!), musiques acoustiques accompagnées de nombreux samples, le tout porté par notre copine la boîte à rythmes. ***Chupacabra***, le premier album de la demoiselle joue la variété tout en restant toujours familier, comme fouinant notre inconscient musical collectif. Il y a de tout chez Imani. (Columbia)





On en oublierait presque que PlayStation Magazine est un canard de jeux vidéo. Revenons à nos moutons électriques avec ce CD à la croisée des deux mondes : la B.O. de Ghost in the Shell. Attention, la B.O. du jeu, pas du film. Ou comment nous refaire le coup de WipEout. On nage alors en pleine techno, avec 11 titres de divers artistes plus ou moins pointureux : de **Derrick May** à **Joey Beltram**, en passant par **Westbam** ou **Takyu Ishino**. Boom Boom ! (S3)

Offre spéciale d'abonnement
92160 A
NE
Recycle
IMPO
vos an
que vo
IMP
Destruc
Air Com
Adidas
Alien Tr
Doom
Fade to
Fifa 97
Legacy
Rayman
Road Ra
Tekken
Ridge Ra
Time Co
Tobal N°
Plus
e
** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/01/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 12/01/98.

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié** (CD & manuel en bon état)
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Ccial La Part-Dieu - R. de C.
Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Evry 2 - 91022 Evry Cedex

MONTESSON NOUVEAU
Centre Commercial Hyper Montesson
À côté de Carrefour - 78360 Montesson

CLAYE SOUILLY NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour - RN 3
77413 Claye Souilly

NICE-LA TRINITÉ NOUVEAU
Centre Commercial Auchan La Trinité
06000 Nice

ANTIBES NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour Antibes
06600 Antibes

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

Exemples de Prix des Jeux Recyclés** PlayStation

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Project X2	129 F	Tomb Raider	149 F	Suikoden	169 F	Road Rage	219 F
Air Combat	99 F	Raging Skies	129 F	Vandal Hearts	149 F	Syndicate Wars	169 F	Tenka	219 F
Adidas Power Soc.	99 F	Street Racer	129 F	2Xtreme	169 F	Wipe Out 2097	169 F	V-Rally	219 F
Alien Trilogy	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Cool Boarders	169 F	Worms	169 F	Rapid Racer	229 F
Doom	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Com. & Conquer	169 F	Area 51	199 F	Colony Wars	249 F
Fade to Black	99 F	Crash Bandicoot	149 F	Dest. Derby2	169 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	Croc	249 F
Fifa 97	99 F	Jet Rider	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Die Hard Trilogy	199 F	Fighting Force	249 F
Legacy of Kain	99 F	Little Big Advent.	149 F	ESPN Extr. Sport	169 F	Jurassic Park 2	199 F	Final Fantazy 7	249 F
Rayman	99 F	Need for Speed 2	149 F	Lost Viking 2	169 F	MicroMachine V3	199 F	Formula One 97	249 F
Road Rash	99 F	Pandemonium	149 F	Overblood	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	G-Police	249 F
Tekken	99 F	Perfect Weapon	149 F	Rebel Assault 2	169 F	Sim City 2000	199 F	Nuclear Strike	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Porsche Chall.	149 F	Sampras Tennis	169 F	Soul Blade	199 F	Oddworld	249 F
Time Commando	99 F	Rage Racer	149 F	Soviet Strike	169 F	Tekken 2	199 F	OverBoard	249 F
Tobal N°1	99 F	Resident Evil	149 F	Spider	169 F	ISS Pro	219 F	Warkraft 2	249 F

Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/01/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 12/01/98.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

offre spéciale d'abonnement

bonnement
et réservée
litaine. Tarif
demande au
44.89.41.16

DANS J

TOUT SUR LES

EN VENTE
35 F
CHEZ VOTRE
MARCHAND
DE JOURNAUX

OYPAD, S HITS DE 1998

RESIDENT EVIL 2
Enfin les photos !

Pas moins de 7 pages de photos inédites sur le jeu le plus attendu de l'année

GRAN TURISMO
Le test complet !

Pour tout savoir sur la simulation automobile qui fait craquer la rédaction

METAL GEAR SOLID

4 pages sur la première simulation d'action-commando

EN EXCLUSIVITÉ LES MUSIQUES DE TOUS LES HITS DE PSYGNOSIS

(OVERBOARD!, COLONY WARS, G-POLICE, FORMULA ONE 97)

NHL? Que peuvent bien cacher ces trois mystérieuses lettres? Nems aux Harengs Lénifiés? Niveau d'Huile Libéré? Meuh non, tout simplement et avec l'accent s'il vous plaît : National Hockey League ! Mais une licence prestigieuse fait-elle un bon jeu?

NHL FACE OFF 98

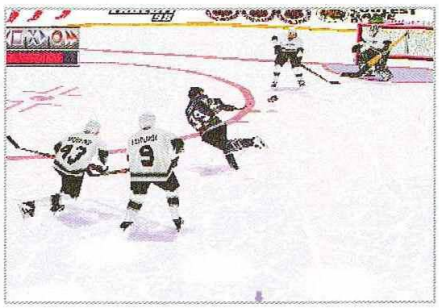
EDITEUR : KILLER GAME
DISPONIBLE EN MARS 1998

Par Julien Chièze

Fiche technique

NHL FACE OFF 98	
Genre	Hockey sur glace
Editeur	killer Game
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	De 1 à 8
Niveaux de difficulté	3
Continues	Illimités
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On se rend compte que la technique ne fait pas tout !

Rappelez-vous, rappelez-vous ces contrées désertiques balayées par les bises les plus glaciales, ces lieux délaissés par la douce chaleur du Soleil. En ces espaces inhabités, de grandes plaques de glace millénaire apparaissent. Quelques siècles plus tard, des hommes allaient comprendre l'utilité de ces merveilles naturelles : les patinoires étaient nées ! De nos jours, patinoire ne rime plus avec froid de canard, elles sont désormais le théâtre de joutes modernes où 12 joueurs munis de crosses et de protections multiples se battent dans le but de conquérir un palet et, ce, dans une atmosphère survoltée et électrique... l'ambiance unique de la NHL !



L'engagement reste un moment crucial qu'il vous faudra bien négocier.

Une mise en bouche de premier ordre

A première vue, NHL Face Off 98 affiche pleinement ses objectifs (tout à fait légitimes) : rivaliser avec la référence actuelle en matière de hockey sur glace, le presque parfait NHL 98 d'Electronic Arts ! C'est une chose de vouloir et une autre de pouvoir, seraient tentées de rétorquer quelques âmes en peine. Alors, qu'en est-il objectivement? Eh bien, pour une fois, on sort, après les premières minutes de jeu, complètement bluffé. En effet, techniquement le moteur 3D, développé par Killer Game, semble disposer de nombreux atouts particulièrement intéressants. Jugez plutôt. Si la vitesse d'animation et la fluidité d'un jeu sont pour vous primordiales : pas de problème. Outre le fait que l'action ne souffre d'aucun ralentissement notable (même lorsque l'écran se trouve noir de monde), le menu des options vous permettra de sélectionner votre vitesse d'animation dans une échelle allant de 1 à 100 ! Le résultat s'avère, comme vous pouvez vous en douter, renversant. Pour les plus téméraires d'entre

Le Hockey est indéniablement un sport d'hommes, de vrais ! Les crosses vont pleuvoir.

Effet sympa : après une mise en échec, les vitres en plexiglas trembleront, comme en vrai !

NHL FACE OFF

Memory card | Multi-joueurs

DESIGN : Les hockeyeurs sont un peu petits. Les menus s'illustrent pas leur laideur. **5**

DURÉE DE VIE : A deux joueurs, on ne s'arrête plus. Seul, les modes de jeu sont nombreux. **8**

JOUABILITÉ : Déroutante. Elaborer un schéma tactique correct tient du miracle. **5**

MUSIQUE ET SON : L'ambiance n'est pas entraînante mais les bruitages relèvent le niveau. **7**

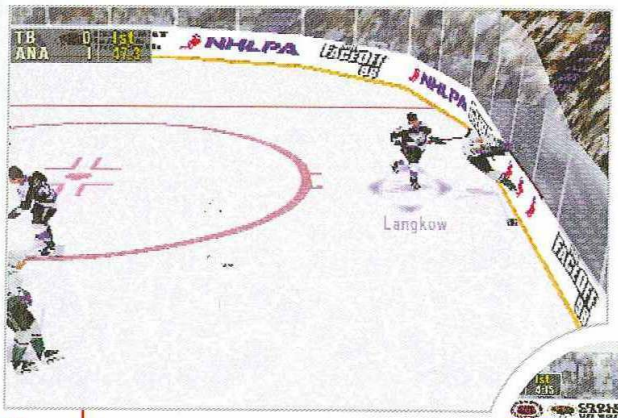
ORIGINALITÉ : Le hockey n'est pas une nouveauté dans le monde du jeu vidéo, alors... **4**

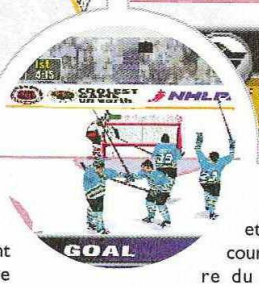
TECHNIQUE : Une animation d'une fluidité à toute épreuve et un rendu plus qu'honorable. **8**

EN RÉSUMÉ

A la longue, NHL Face Off 98 n'est pas médiocre. Bien que brouillon au niveau des options et de la jouabilité, il se place, au final, comme une réalisation moyenne. Tout de même, NHL 98 a encore de beaux jours devant lui.

5





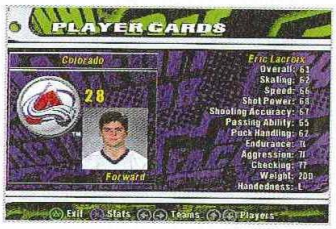
Laissez éclater votre joie, car marquer s'avère assez dur.

Effet sympa : après une mise en échec, les vitres en plexiglas trembleront, comme en vrai !

vous, n'hésitez pas à jouer avec une animation extrême placée à 100, vous n'en reviendrez pas ! Après l'animation, réglons le sort de la modélisation ainsi que de la Motion Capture. Une nouvelle fois c'est la surprise : les hockeyeurs se meuvent avec grâce, leurs déhanchés lorsqu'ils tentent d'atteindre le palet, leurs réactions lors d'une mise en échec violentes,... tout semble très bien peaufiné, soigneusement Motion Capturé. En somme, on se régale véritablement, peut-être même un peu trop.

Un tableau moins idyllique

On en perdrait un peu la tête à force de s'extasier. Techniquement, on en a pris plein la vue, c'est indéniable. Néanmoins, plus on joue et plus de petits détails irritants apparaissent et s'accumulent. La machine commencerait-elle à se gripper? Ce qui compte dans une bonne simulation de hockey, vous seriez le premier à le clamer, c'est la conjonction d'une jouabilité sans faille, de menus regorgeant de tableaux statistiques, d'options paramétrables au kilomètre et de la possibilité de choisir parmi une liste infinie d'équipes tant nationales qu'internationales. Eh bien, il y en a qui vont être déçus... Première anicroche : la jouabilité. Etrange, particulièrement déroutante même car, ici, prendre en main ses hommes devient une tâche bien ardue. Quant à marquer des buts en hockey, opération peu aisée dans la réalité, il sera fréquent que vous ne compreniez pas comment vos adversaires, voire vos propres hockeyeurs, ont réussi à mettre en défaut le goal. Autre détail fort désagréable : les menus. Présentées grossièrement, les options vous seront offertes de manière assez confuse et sans aucun soin de mise en forme. On en oublierait presque de dire que seules les équipes de la NHL ont été incluses ; c'est dire que des matchs France-Canada ne verront absolument jamais le jour dans NHL Face Off 98 et c'est dommage. Sachez aussi que les angles de caméra se révèlent, une fois de plus, moyens. L'action est trop distante, les hockeyeurs un peu trop petits et la vue de près en découragera plus d'un. A l'heure du bilan, le constat est simple à dresser : NHL Face Off 98 avait techniquement l'étoffe pour lutter contre le prestigieux NHL 98 mais un aspect simulation trop faible et de lourdes lacunes au niveau de la jouabilité n'arriveront pas à le faire émerger de l'océan des jeux de hockey moyens. Un essai non transformé.

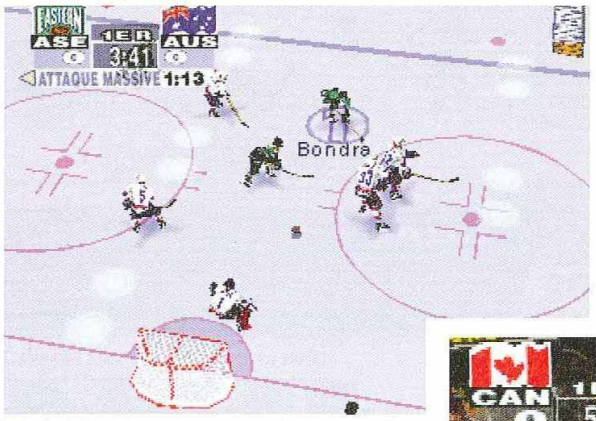


Contrairement aux bons vins, NHL Face Off 98 se déprécie avec le temps

Le Hockey est ement un sport , de vrais ! Les s vont pleuvoir.

oment crucial bien négocier.

Sport culte aux Etats-Unis et surtout au Canada, le hockey se retrouve à la mode en ces périodes de froid relatif. Le petit nouveau NHL PowerPlay 98 arrivera-t-il à faire oublier le fabuleux NHL 98? Un pari particulièrement audacieux.



On vous avait prévenu : "L'hiver approche à grands pas et avec lui la valse des simulations hivernales va pouvoir débuter !" Jugeons sur pièces à quelques jours des J.O. de Nagano. Bien que le ski (ski alpin, snow board) demeure en tête de ce hit parade glacial, l'écart qui le sépare des simulations de hockey paraît des plus ténu. De plus en plus médiatisé, ce sport s'apprête à devenir le football de l'hiver ! NHL PowerPlay 98 est le dernier titre en date, mais pourra-t-il chambouler l'ordre établi?

Pas tout à fait OK

Si l'on aborde ce titre d'un point de vue purement technique, on ne peut pas déclarer qu'on est véritablement submergé par une vague d'émerveillement.

Par Julien Chièze

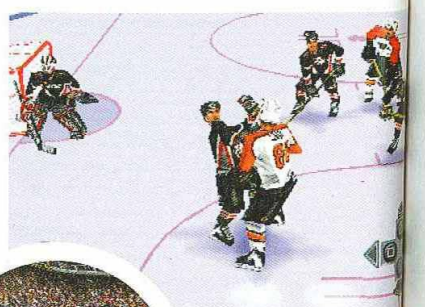
NHL POWERPLAY 98

Editeur : Virgin Interactive
Disponible début mars 1998

fiche technique

NHL POWERPLAY 98	
Genre	Hockey sur glace
Editeur	Virgin Interactive
Distributeur	Virgin Interactive
Nombre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	Aucun
Continues	Illimités
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Les menus sont habités par la Force, c'est sûr !

Les animations sont globalement assez réalistes. Les joueurs se livrent corps et âme.



Après vous être séparé de votre crosse, vous vous apprêtez à en chercher... des crosses.

NHL POWERPLAY 98

Memory card | Multi-joueurs

- DESIGN : Des hockeyeurs clonés, des patinoires débordantes, des menus clairs et détaillés. — 6
- DURÉE DE VIE : Une bonne gestion des joueurs vous prendra un certain temps. — 8
- JOUABILITÉ : La configuration de la manette est un plus évident. — 6
- MUSIQUE ET SON : Si la foule crée une ambiance stimulante, le commentateur se fait discret. — 7
- ORIGINALITÉ : Le hockey sur PlayStation n'en n'est pas à son coup d'essai. — 4
- TECHNIQUE : L'animation ne souffre d'aucun défaut majeur. — 6

EN RÉSUMÉ

On ne le répétera jamais assez : la référence en matière de hockey est NHL 98. Cependant, NHL PowerPlay 98 n'appartient pas à la catégorie des mauvais jeux, il subit tout simplement la loi du plus fort. — 6

La note attribuée à NHL PowerPlay 98 pourra sembler, à certains, quelque peu sévère. L'explication est simple. Il nous a semblé important de bien marquer la différence entre le contenu global de ce titre et celui d'NHL 98. Ce dernier se révélant être inégalé dans tous les domaines.

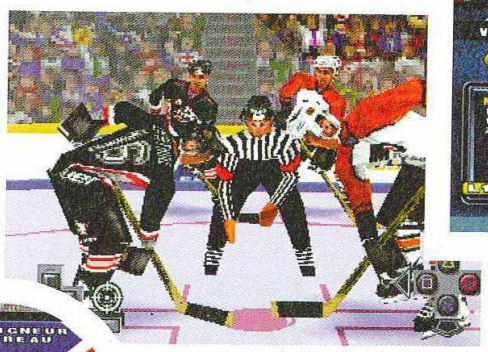
Un jeu de hockey à réserver aux fans de stats et de menus optionnels à rallonge

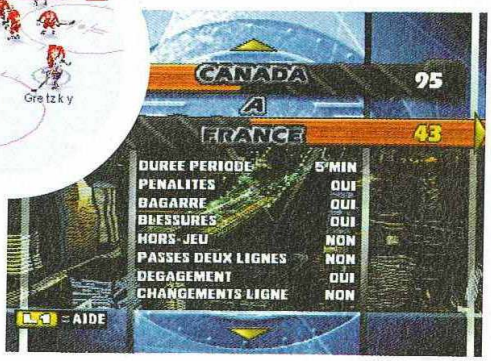
Ok, ça va, n'en rajoutez plus !

En effet, mise à part l'animation qui tient plus qu'honorablement la route avec une retranscription dynamique et bien décomposée des mouvements, le reste se révèle fort pauvre en satisfactions. Le premier sentiment de gêne provient du choix d'angle de vue à adopter. Question ô combien primordiale dans un sport où l'objet du dessein (comprenez le palet) ne possède qu'un diamètre approximativement égal à celui d'un dessous de verre et où les acteurs de cette joute épique (soyez perspicace et comprenez les hockeyeurs) affichent une carrure bien plus proche de celle d'un déménageur que de celle de Sim. En outre, on pourra aussi s'attarder sur le manque de finesse de la modélisation des hockeyeurs. Tous des clones. Tous affublés du même faciès. Tous composés de lourds enchevêtrements de polygones. Mais ne sombrons pas dans la critique acerbe. Effectivement si l'on ne peut pas vraiment jubiler devant l'aspect technique du soft, il n'en est pas moins vrai que la prise en main à l'avantage d'être, somme toute, assez rapide. Une fois les différentes techniques proposées assimilées, vous aurez la joie de vous voir transformé en pourfendeur de défense et en buteur implacable. Dommage cependant que l'aspect général des matchs manque de pèche (absence d'effets visuels lors de frappes lourdes, pas de repérage additionnel du palet).

Des à-côtés surprenants

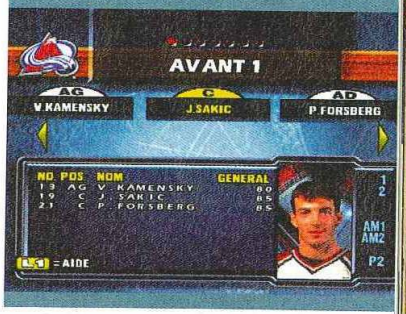
Heureusement pour NHL PowerPlay 98, les programmeurs ont conservé une botte secrète imparable... l'interface et le côté simulation ! Aussi vrai que du point de vue technique on pouvait trouver matière à redire, du point de vue optionnel les vrais accrocs de la NHL risquent d'exulter de joie. En effet, l'interface semble avoir fait l'objet d'une attention toute particulière et le résultat est, là, palpable. Chapeau bas messieurs, comme quoi un petit jeu moyen peut revêtir une toute autre ampleur lorsqu'on prend un peu le temps de s'attarder sur son cas. Les menus bénéficient d'un rendu très sympa et surtout ils réussissent à éviter l'amalgame et la surabondance d'options, grâce à un système d'arborescence bien établi. Parmi les paramètres les plus louables, on retrouve la gestion au plus près de l'équipe avec création de joueurs, transferts et achats d'hockeyeurs, tableaux statistiques extrêmement fouillés ainsi que les désormais habituels modes championnat, coupe, etc. Notez au passage que le jeu vous est présenté intégralement en français ce qui représente un atout indéniable qui vous évite de vous questionner des heures entières sur le sens de termes barbares tels que "Puck Frozen", "Goaltending" et j'en passe. Dommage que l'aspect technique n'est pas été mieux peaufiné.

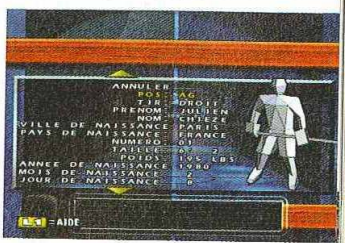




Le souci du détail

Très complet au niveau des options proposées, NHL PowerPlay 98 dispose aussi d'une interface très agréable. Regorgeant d'informations, les différents menus sont un vrai régal pour les fans de statistiques plus incongrues les unes que les autres. Délectez-vous en.





Fatigué par l'avalanche phénoménale de simulations de Hockey estampillées rageusement du sceau NHL, vous attendiez du nouveau. Réjouissez-vous... Ice Hockey débarque en délaissant la ligue américaine au détriment de la licence Nagano : coup de génie ou monumentale erreur?

Par Julien Chièze

ACTUA ICE HOCKEY

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
DISPONIBLE DÉBUT MARS 1998

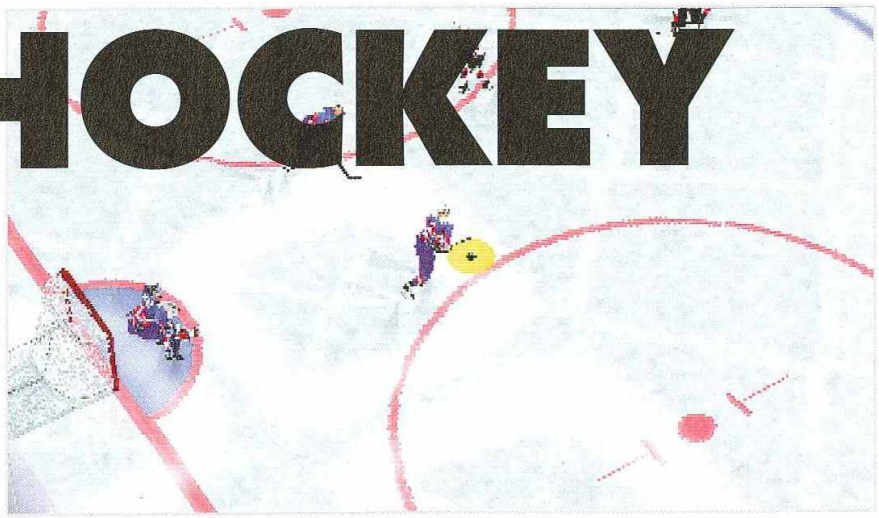
A l'instar d'Electronic Arts, Gremlin réactualise ses softs. Voyant les choses en grand, les développeurs d'Actua Ice Hockey ont même fait cadeau, à leur dernier rejeton, de la licence des Jeux Olympiques d'hiver 1998. Avouez que le résultat de cette union pouvait augurer du meilleur. Qu'en est-il finalement?

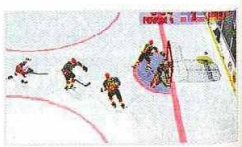
La touche Gremlin

Première bonne impression : Actua Ice Hockey bénéficie d'une traduction en français intégrale, ce qui réjouira assurément les moins experts d'entre vous. Autre bonheur : l'ergonomie de l'interface particulièrement agréable. Enfin... quand je dis agréable... disons plus exactement accessible. En effet, une fois de plus, le talent de Gremlin ne pourra être remis en cause en ce qui concerne l'art et la manière de présenter son sujet : icônes judicieuses, écran clair ne contraignant pas à l'utilisation éhontée d'une loupe. Tout semble régi par le bon sens. Malheureusement, après quelques pérégrinations au sein des

De nombreux angles de caméra seront à votre disposition. Comme d'habitude, tous ne se révèlent pas jouables.

Avouez que les patinoires ont de la classe !





Lorsque vous réaliserez un tir très puisssant, un halo lumineux schématisera le trajet de votre palet.

Fiche technique — ACTUA ICE HOCKEY

Genre	Hockey sur glace
Editeur	Gremlin Interactive
Distributeur	Funsoft
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Continues	Illimités
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On prend conscience du vide laissé par le manque de gestion.

ACTUA ICE HOCKEY

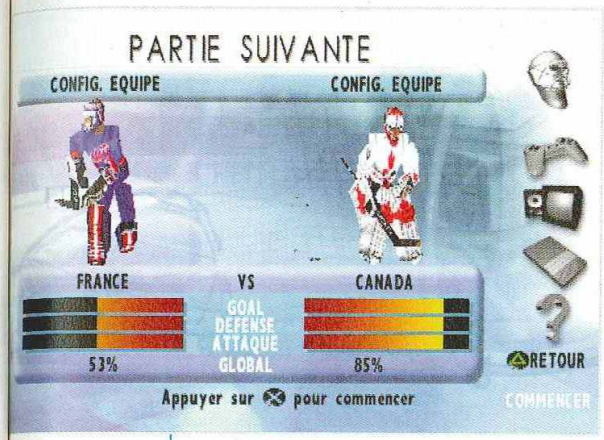
Memory card | Multi-joueurs

- **DESIGN :** Les menus ont bénéficié du savoir-faire Gremlin. Les tenues aux couleurs des pays sont dans la norme. — 6
- **DURÉE DE VIE :** Un classique du genre. Notons l'absence de gestion des équipes et des joueurs. — 7
- **JOUABILITÉ :** La simplification à l'extrême des touches utilisées rend la prise en main rapide. — 6
- **MUSIQUE ET SON :** Le commentateur, à lui tout seul, vaut le détour. Quelle ambiance ! — 7
- **ORIGINALITÉ :** Une simulation de hockey sans la "mention" NHL? — 5
- **TECHNIQUE :** Une réalisation sans esbroufe et quelques effets sympas. — 6

EN RÉSUMÉ

Actua Ice Hockey s'adresse, en priorité, à un public néophyte. Présentant un challenge intéressant et une prise en main rapide, il ne réussira pas toutefois à accrocher les mordus de NHL qui lui reprocheront son manque de profondeur et de beauté.

6

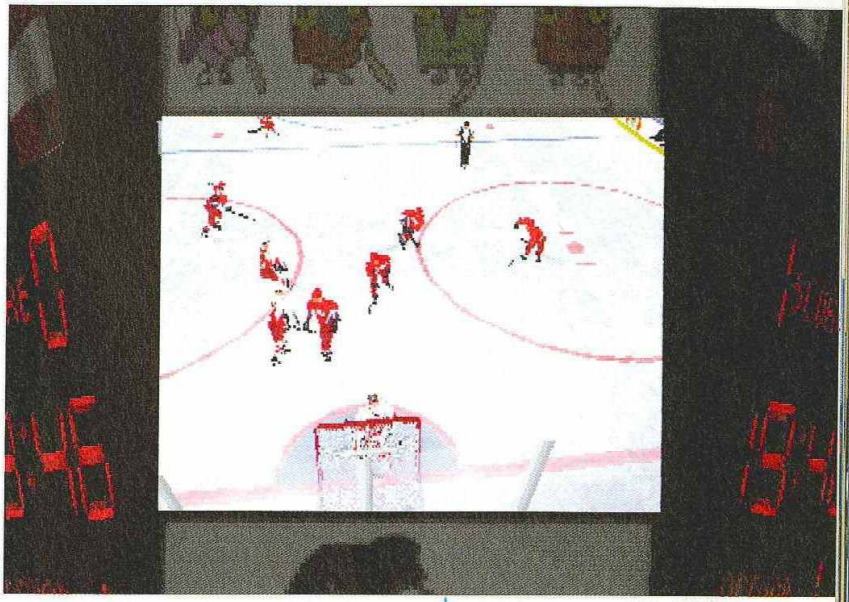


La France, le Canada : deux équipes au potentiel opposé.

menus, on remarque plusieurs détails fâcheux. La première surprise nous attend lors de la sélection des équipes. En effet, seules les équipes internationales possèdent leur droit de cité, ce qui limite le choix à 20 équipes (syndrome Nagano que voulez-vous !). La surprise suivante va paraître particulièrement rédhibitoire aux férus de transferts de joueurs, de création de persos... Vous pensiez vraiment qu'un champion canadien allait rallier, le plus simplement du monde, les rangs français? Ou bien, qu'un p'tit gars sorti des entrailles de la machine allait pouvoir intégrer l'équipe de votre choix sans avoir mérité sa qualification? Non, ici, on ne badine ni avec l'ordre ni avec les règles ! Ces éléments, qui semblent anecdotiques aux non-initiés, se révèlent tout particulièrement irritants pour les amateurs des productions concurrentes.

Un peu de technique

Le match va bientôt débuter. Les hockeyeurs pénètrent sur la glace. La clameur fervente de la foule se fait de plus en plus oppressante. Le coup de sifflet libérateur retentit : c'est parti ! Première remarque : on se trouve très loin de la finesse graphique du majestueux NHL 98. Les textures ne font pas preuve d'une grande beauté et les polygones auraient plutôt tendance à s'enchevêtrer à la puissance mille ! Changeons de caméra pour voir... C'est bien mieux : les hockeyeurs ont pris un coup de ratatinette sans que la jouabilité en souffre. Soulignons, d'ailleurs, l'initiative de simplification des commandes : quatre touches utilisées en tout et pour tout, ça changera des manips que seuls les plus poulpes d'entre vous maîtrisaient. Ajoutons la mystification des défenses à volonté et, par extension, la plus grande possibilité de marquer. Ne vous en privez pas car les effets qui se déclencheront alors sont, tout simplement, les plus sympas qu'il nous ait été donné de voir dans un match de hockey. Au final, Actua Ice Hockey n'arrive pas à transcender la licence Nagano et n'offrira, au joueur, qu'une simulation sans réelle surprise.



À chaque but, vous pourrez visionner le ralenti diffusé aux spectateurs.

Un jeu de hockey très accessible pour un public néophyte

À l'assaut des cages adverses, personne ne pourra vous résister.

Ouah ! Un multi-épreuves dédié aux XVIIIème Olympiades de Nagano. Cool, on va pouvoir se meurtrir la pulpe des doigts, dans la joie et la bonne humeur ! Non? Ah bon...

Les licences, voilà un sujet intéressant. Chaque année, les éditeurs se battent, argumentent, mettent la réputation de leur talent créatif en avant et utilisent le bagou des équipes marketing pour convaincre la FIFA, la NHL, la NFL, la NBA, les studios de cinéma, de dessins animés... de leur octroyer The licence, celle qui va faire vendre miraculeusement leur produit à des milliards d'exemplaires dans l'univers tout entier ! En général, cette quête du Graal donne des produits insipides sans aucune consistance vidéo-ludique. C'est tellement simple. Pourquoi se fatiguer à développer quelque chose de grandiose et d'original puisque, de

Pas de Half Pipe mais une épreuve de surf alpin totalement ratée.

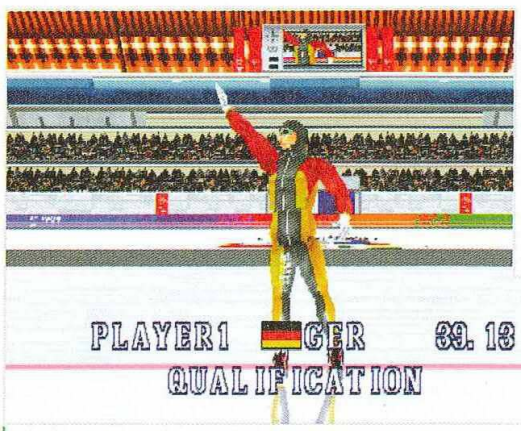
NAGANO WINTER OLYMPICS' 98

Par Jean Santoni

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE EN FÉVRIER 1998

fiche technique NAGANO WINTER OLYMPIC'S '98

Genre	Multi-épreuves
Editeur	Konami
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On pousse un soupir de déception...



Le point positif du jeu : certains records sont assez difficiles à approcher et le CP est performant.

Le saut à ski : l'épreuve la plus sympa du jeu. Vous devrez tenir compte de la vitesse du vent et régler votre angle d'impulsion. Simple et efficace.

NAGANO WINTER OLYMPICS'98

Memory card | Multi-joueurs

DESIGN : Track & Field était nettement plus réussi. La modélisation des athlètes manque de soin. **4**

DURÉE DE VIE : Beaucoup de répétitions. Certaines épreuves sont franchement ratées. **5**

JOUABILITÉ : Les commandes sont simples, on tapote comme un fou sur les touches du pad. **7**

MUSIQUE ET SON : Des musiques et des bruits d'ambiance trop discrets. **5**

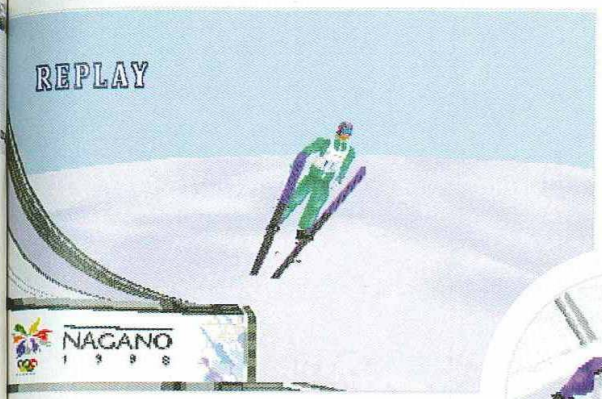
ORIGINALITÉ : Le seul jeu dédié aux J.O. de Nagano sur PlayStation. **7**

TECHNIQUE : Une Motion Capture correcte mais un tout petit moteur 3D super ridicule. **4**

EN RÉSUMÉ

Quelle déception. On s'attendait à un multi-épreuves fun et bien réalisé mais, au final, Nagano n'est qu'un produit bâclé à la réalisation hésitante. Graphismes pauvres, gameplay et intérêt souvent contestables... On ne retrouve ni les sensations procurées par Track & Field ni le savoir-faire de Konami.

5



Jouez à Nagano et Zeus se retournera dans sa tombe...

toute évidence, le produit se vendra sur la réputation de la licence? On commence à connaître la chansonnette, certains éditeurs étant passé maître dans cet "art".

Une licence en or

Pour Nagano Winter Olympics'98, la licence, tout comme l'enjeu, est de taille. Konami a tout de même réussi à convaincre le puissant Comité International Olympique et, par ailleurs, son jeu est le seul, sur la console, qui soit dédié aux J.O. L'éditeur Nippon nous ayant habitué, jusqu'à présent, à des productions sportives de haut niveau (Track & Field, ISS Pro, NBA Pro 98), nous attendions beaucoup de ce multi-épreuves. Pas de concurrence, une pression plutôt dynamisante, de gros moyens et beaucoup de talent ; tous les éléments étaient réunis pour faire de ce jeu une nouvelle référence. Mais ce qui devait arriver, arriva.

Un accident de parcours

Témoignant d'une paresse et d'un manque d'inspiration inexcusables, Nagano Winter Olympics'98 ne reflète, en rien, le savoir-faire de Konami. On nage constamment dans la médiocrité. Médiocrité de l'habillage, de la réalisation et surtout, le plus grave, du gameplay. Sur les treize épreuves présentes dans le jeu, vous trouverez énormément de déchets. Les trois épreuves de ski (descente + 2 slaloms) et l'épreuve de snowboard (slalom) font peine à voir : sensation de vitesse et de glisse inexistantes, pistes olympiques ridiculement plates, faiblesses graphiques et techniques. En un mot : nullissime. Le calcul est rapide, cruel et sans appel : 13 - 4 = 9. Heureusement, les quatre épreuves de patinage de vitesse sont plus réussies. La Motion Capture tient la route, les graphismes sont acceptables, sans toutefois concurrencer ceux de Track & Field, et le mode multi-joueurs (2 ou 4 selon la discipline) s'avère plutôt agréable. Cependant, les quatre épreuves sont si similaires qu'on finit par se lasser assez rapidement, même à plusieurs. Cette dernière remarque vaut également pour la luge et le bobsleigh qui cantonnent le joueur à donner une direction dans les courbes. Un peu limité n'est ce pas? Restent trois épreuves assez techniques bénéficiant, hélas, d'une réalisation en deçà de ce qu'une PlayStation peut offrir actuellement : le curling (sorte de pétanque sur glace) est plutôt marrant, le saut à ski (de loin la plus intéressante) et le ski acrobatique demande une mémoire d'éléphant (cf encadré). Pourquoi ne pas avoir intégré le patinage artistique, le biathlon ou une épreuve de Half Pipe pour relancer l'intérêt? Décidément les voies des éditeurs sont impénétrables...

Rêver, verbe intransitif du premier groupe...

La rédaction n'ayant pu obtenir à temps une version européenne définitive, nous avons donc choisi de faire ce test avec une version japonaise. Néanmoins, si la version officielle venait à présenter des différences, nous vous en informerions dans le numéro de mars...

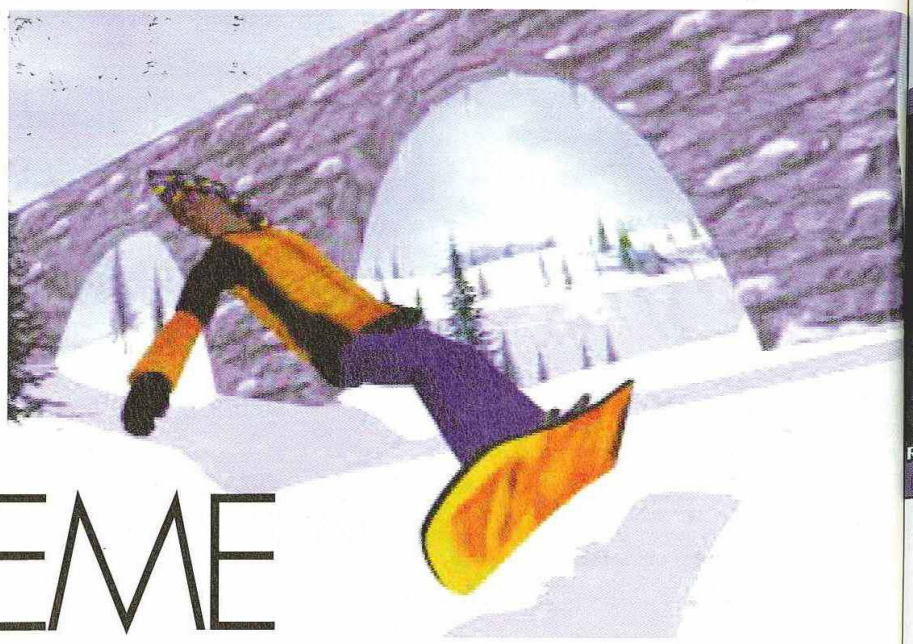
Un Freestyle pas banal

L'épreuve de Freestyle innove un peu mais demande une mémoire d'éléphant mutant et une excellente coordination psychomotrice (!). En effet, la réalisation de chaque trick (il y en 12 en tout) s'effectue en frappant 16 fois les touches du pad dans un ordre précis et bien tordu. Vous devrez également respecter un timing hyper serré. Gloups ! C'est si compliqué qu'on a davantage tendance à regarder la combinaison affichée en bas de l'écran que les acrobaties du freestyler !

Quatre épreuves de speed skating... Faut pas abuser quand même !

Le curling, un sport violent et palpitant !

La glisse, la neige, le snowboard. Cette année, la tendance est aux sports extrêmes. Après Cool Boarders 2 et en attendant le très prometteur Snow Racer 98 de PAM, voici Extreme Snow Break, un outsider 100% français, à qui il manque, hélas, l'essentiel.



EXTREME SNOW BREAK

Par Jean Santoni

EDITEUR : MICROIDS
DÉJÀ DISPONIBLE

Fiche technique — EXTREME SNOW BREAK

Genre	Course de ski et de snowboard
Editeur	Microids
Distributeur	Ecudis
Nombre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Non
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On lâche le pad de rage.

Extreme Snow Break n'est pas l'oeuvre d'un nouveau venu dans le monde de la glisse virtuelle. Ce titre a effectivement été développé par Virtual Studio, une équipe 100% française qui, à l'ère des consoles 16 bits, sévissait encore, sous le nom de Loriciel. Pour les plus jeunes d'entre vous, ce nom ne signifie peut-être pas grand-chose pourtant un des staffs fut à l'origine d'un jeu considéré, à l'époque, comme la référence absolue en matière de glisse sur 16 bits : Val d'Isère. La mémoire vous revient? Aussi, bien que l'annonce de ce titre se soit faite dans la plus grande discrétion, nous étions en droit d'espérer, étant donné l'expérience de l'éditeur dans ce domaine, un jeu qui soit enfin à la hauteur de notre soif d'extrême.

L'eau à la bouche

Extreme Snow Break ne prétend nullement être une simulation ni nous donner une quelconque leçon de glisse. Ici, il est question d'arcade pure et dure. L'optique des développeurs était avant tout de réaliser un produit qui s'inscrive dans la lignée d'Alpine Racer (la borne arcade de Namco) dans lequel le fun et les sensations de vitesse l'emportent sur l'authenticité des modèles de glisse. Pour résumer, pas de tricks, pas de combinaisons de touches à s'emmêler les doigts, juste une descente tout schuss, les oreilles et la truffe au vent. A l'inverse de Cool Boarders, le soft de Virtual Studio vous offre le choix des armes : skis

Les courses ne vous opposent qu'à deux malheureux concurrents.

EXTREME SNOW BREAK

Memory card

DESIGN : Des graphismes ternes et une modélisation grossière. **5**

DURÉE DE VIE : Faute de jouabilité, ce jeu ne vous fascinera pas très longtemps. **4**

JOUABILITÉ : Catastrophique, malgré des commandes simples. **4**

MUSIQUE ET SON : Un environnement sonore pauvre servi par des musiques insupportables. **5**

ORIGINALITÉ : Le choix des sportifs était une idée plutôt sympa. **5**

TECHNIQUE : Ça va vite...Ben, heu, c'est tout. Sans commentaire sur l'animation et le clipping. **4**

EN RÉSUMÉ

En toute franchise, nous ne pouvons pas vous conseiller cet achat. La longueur des pistes et les sensations de vitesse sont les seuls atouts de ce soft injouable. C'est vraiment dommage car ce titre sans prétention disposait d'un réel potentiel. **5**

Un produit attachant victime de la précipitation des développeurs

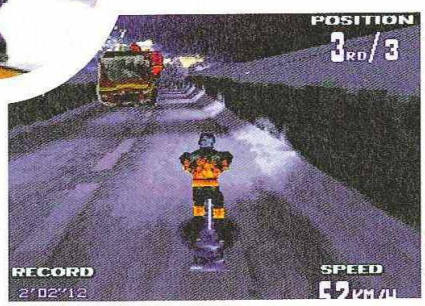
Les concurrents feront tout pour vous gêner. Il arrive aussi qu'ils fassent des erreurs de trajectoires.

traditionnels et snowboard. Les plus doués, ceux qui réussiront la gageure de se distinguer en finissant le championnat sur la plus haute marche du podium, auront même l'immense privilège de s'essayer à une nouvelle discipline toujours plus casse-gueule : la trottinette des neiges. Mais bon, avant d'en arriver là, il va falloir vous mesurer à deux spécialistes de la glisse sur 6 pistes monstrueuses. C'est le point fort du jeu. Bien qu'assez linéaires (free ride et embranchements inexistants), les tracés proposent une alternance de passages étroits, de champs de bosses et de larges couloirs plutôt inspirée et intéressante. Pour corser un peu l'affaire, les développeurs ont parsemé les pistes de pièges meurtriers et de petites trouvailles comme de violentes rafales de vent qui viendront contrarier vos prises de carres sur les bords de corniches vertigineuses.

Ô rage, ô désespoir...

Cette variété, ce côté un peu délirant quasi parodique et la bonne vitesse du moteur 3D auraient aisément pu rattraper l'esthétique plus que discutable et l'absence de réel mode multi-joueurs, si Extreme Snow Break n'avait pas souffert d'une tare impardonnable : une jouabilité déficiente. Les effets de caméra qui simulent le passage sur les reliefs chaotiques de la piste sont si heurtés et si brusques (l'écran tressaute frénétiquement) qu'il devient extrêmement difficile, voire impossible sur certains parcours d'anticiper ses trajectoires et d'éviter les obstacles ; un véritable chemin de croix d'autant que les skieurs ne sont pas tous très maniables. Et si au début on tente de s'adapter, on finit très rapidement par déclarer forfait et déchausser, tant les sensations sont désagréables. Avec un peu plus de temps, Virtual Studio aurait pu corriger ces défauts. Mais seulement, voilà, business is business ; il fallait absolument faire concorder la sortie du jeu avec les J.O de Nagano, et puis il y a la perspective des produits concurrents... Le résultat est là : un concept séduisant exécuté dans une telle précipitation que l'essence même du jeu s'en trouve irrémédiablement altérée.

Les figures se déclenchent automatiquement après un grand saut. Le résultat fait peine à voir.



Stimulant !

Le mode multi-joueurs existe mais, tenez vous bien, on joue chacun son tour contre le ghost de l'adversaire. Hum, on ne rigole pas. Psygnosis nous avait déjà fait le coup avec Monster Truck, souvenez-vous !

Le choix des armes

En début de partie, vous pourrez choisir parmi quatre sportifs adeptes du ski, du free ride et du surf alpin. Une fois le championnat terminé, un nouveau moyen de locomotion s'offre à vous : le snowcoot, une sorte de trottinette des neiges très rapide mais pas évidente à maîtriser. Une variété appréciable.

Risk, le jeu de plateau, est un classique bien connu qui fait découvrir les plaisirs de la stratégie de base à bien des familles. Retrouver ce titre sur PlayStation ne déchaînera pas les passions, certes, mais le traiter avec dédain serait une erreur. Le voici donc fièrement exposé sur deux pages...

RISK

Par Dave Martinyuk

EDITEUR : RUNECRAFT
DISPONIBLE

Pour tous ceux qui ne connaîtraient pas le principe de Risk, voici un bref topo de ce qu'il est nécessaire de savoir pour y jouer. Vous êtes un apprenti maître du monde. Disposant d'une puissance non négligeable symbolisée par l'occupation d'un certain nombre de pays et par la détention de nombreuses troupes, vous essayez de prendre possession des territoires adverses afin d'étendre votre empire et n'avoir plus pour maître que vous-même. Cette expansion ne se fait pas sans heurts et il faut savoir gérer ses troupes avec discernement pour ne pas se faire damer le pion par ses adversaires (qui débutent la partie en possédant une puissance équivalente à la vôtre). Des alliances sur un ou plusieurs tours peuvent être décidées, histoire de calmer le jeu. Mais tous savent qu'à la fin il ne peut en rester qu'un ; le but, évidemment, c'est que ce soit vous...

Le système de dés, dans le Risk classique, détermine qui remporte le combat. Le plus grand nombre gagne...

Lorsqu'un général se trouve dans un bataillon, ce dernier possède un choix plus large de tactiques et se révèle donc plus efficace.

fiche technique — RISK

Genre	Jeu de stratégie
Editeur	RuneCraft
Distributeur	Virgin I.E.
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Continues	Non
Memory Card	Oui (4 blocs)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Mmh... Plus que cinq ou six heures avant la fin de la partie.

RISK | Memory card | Compatible tous

DESIGN : Des graphismes simples, voire simplets, qu'animent quelques petits films sympathiques. **4**

DURÉE DE VIE : Si vous aimez les longues parties et les prises de tête, Risk c'est du tout bon. **8**

JOUABILITÉ : Vous zappez entre les menus, cliquez sur la carte... C'est franchement pas compliqué. **8**

MUSIQUE ET SON : Des musiques "easy listening" pas trop soûlantes, quelques sons d'ambiance... **5**

ORIGINALITÉ : Bah, le jeu existe depuis les années 50, donc... **2**

TECHNIQUE: Pour les effets 3D renversants, vous repasserez. Ici, on fait dans la simplicité. **4**

EN RÉSUMÉ

Risk, sur PlayStation, représente un agréable complément au jeu de plateau. Certains risquent de crier au scandale à la vue de la réalisation plus que moyenne, mais l'intérêt de Risk ne réside pas dans ses qualités esthétiques. Ou on passe des heures à jouer les stratèges ou on le laisse définitivement. Moi, j'étais Napoléon dans une vie antérieure, alors...

5

Caractéristiques de cette version

Risk sur PlayStation propose quelques innovations intéressantes qui le rendent plus complet. En premier lieu, il faut savoir qu'il y a deux Risk différents : le classique et l'extrême. Le premier reprend exactement le principe du jeu de plateau avec les jets de dés, c'est sympa, mais il n'est guère utile d'en dire davantage. Ce qui nous intéresse, ici, c'est le Risk extrême qui intègre quelques petits plus assez sympathiques. Avant de décrire plus précisément ces derniers, sachez que vous avez la possibilité de choisir parmi plusieurs cadres de conquête. Ainsi, il y a le monde, si vous avez la folie des grandeurs, mais vous pouvez aussi vous focaliser sur un unique continent (Asie, Amérique du Nord ou Europe). Quatre humains peuvent jouer, en même temps, (utilisation de la souris conseillée) et l'ordinateur peut faire grimper le nombre de participants à six (Risk extrême) ou huit (Risk classique). L'attribution des territoires et le positionnement des troupes peuvent être manuels ou aléatoires. Le niveau de l'intelligence artificielle de l'ordinateur peut également être modifié. De plus, vous pouvez faire varier le but de chaque partie : domination totale, maîtrise territoriale ou encore possession des capitales adverses. Des petits réglages utiles et rapides permettent de configurer le jeu à votre convenance.

Lors de la "création" d'un Risk classique, cinq cartes différentes sont à votre disposition.

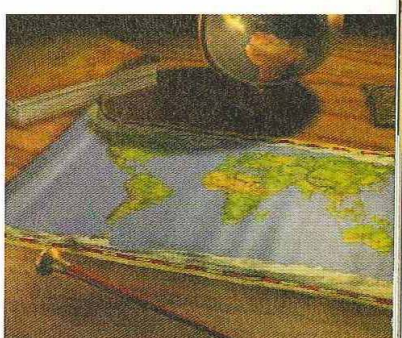
Et encore?

Le Risk extrême inclut tout un tas de petits éléments qui le rendent éminemment sympathique : présence d'événements aléatoires (dysenterie au Niger, 2 troupes de perdues !), conditions météorologiques importantes (une tempête vous empêche de rejoindre l'île de Kyushu !), apparition de rebelles (qui attaquent un peu n'importe où et n'importe quand)... On sent qu'il y a un peu plus de vie sur le plateau ... Vous pouvez également disposer des forteresses, très pratiques pour conserver un territoire, et vous faire aider de quelques généraux qui, par leurs conseils tactiques, rendront vos troupes plus performantes. Toutefois, ce dernier aspect du jeu n'est pas très bien rendu car, qu'on modifie ou pas ses choix tactiques, les petites scènes animées sont souvent les mêmes et le système de combat utilise, comme dans le Risk classique, le lancer de dès, mais bon..., on s'y croit tout de même... Certains bonus peuvent être découverts sur un territoire, souvent ils vous donneront, pendant un court moment, l'avantage. Ainsi, par exemple, le "super" canon vous permet de tirer, un nombre limité de fois, sur un contingent ennemi sans prendre aucun risque. Bref, on pourra dire ce qu'on veut de Risk PlayStation mais une chose est sûre : lorsqu'on se prend au jeu, les heures filent à une vitesse folle... Et je parle en connaissance de cause... Un jeu médiocre d'aspect mais intrinsèquement intéressant...

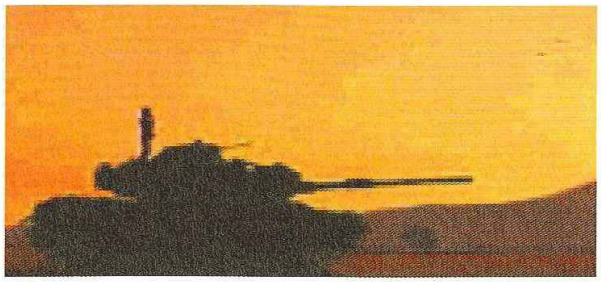
Prendrez-vous le risque de jouer à...

Des événements aléatoires peuvent s'abattre sur n'importe qui, à la fin de chaque tour.

Lorsqu'un fort commence à être bombardé comme ça, c'est à priori mauvais signe...

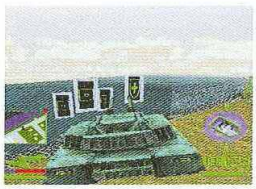


Steel Reign fait partie de ces jeux qui ont pour eux un public tout acquis : celui des gros bourrins. Ici, la finesse tactique laisse la place à la force brute et c'est avec un malin plaisir que l'on fait retentir le son du canon...



L'intro de Steel Reign, en images d'assez bonne qualité, vous montre de quelle façon un dictateur fou tente de mettre le monde à genoux, en utilisant les prototypes de tanks surpuissants dont vous disposez. Etant le plus qualifié pour l'arrêter, évidemment, c'est à vous que revient l'honneur de lui faire mordre la poussière. Au tout début du jeu, vous avez le choix entre trois tanks. Ces derniers possèdent des capacités différentes au niveau de leur vitesse, de leur armure et de leur puissance de feu. Deux modes de jeu sont également disponibles : le Quest et l'arcade mode. En Quest, vous devrez utiliser le même tank tout au long des dix missions qui vous attendent. Faites le bon choix ! En arcade mode, au contraire, vous pourrez découvrir, au cours de vos missions, d'autres tanks et les utiliser à votre convenance.

Une fois l'objectif en ligne de mire, une seule chose à faire : tirer !



Batman a aussi un tank...

Par Dave Martinyuk

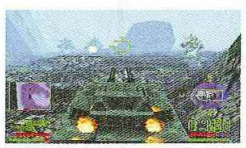
STEEL REIGN

EDITEUR : CHANTEMAR CREATIONS
DISPONIBLE EN FÉVRIER 1998

fiche technique — STEEL REIGN

Genre	Simulation de chars
Editeur	Chantemar Creations
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	La chenille, la chenille, la chenille...

Les bugs d'affichage sont légion dans Steel Reign. Démonstration.



STEEL REIGN

Memory card — Compatible analogique

DESIGN : Des bâtiments et des engins modélisés assez simplement. Rien d'extraordinaire. **5**

DURÉE DE VIE : Je me vois mal jouer à Steel Reign plus de 2 ou 3 jours. Le mode deux joueurs est, heureusement, là. **4**

JOUABILITÉ : Je vise, je tire,... Je vise, je tire, boum,... C'est assez simple. Le système de tourelle est sympa. **7**

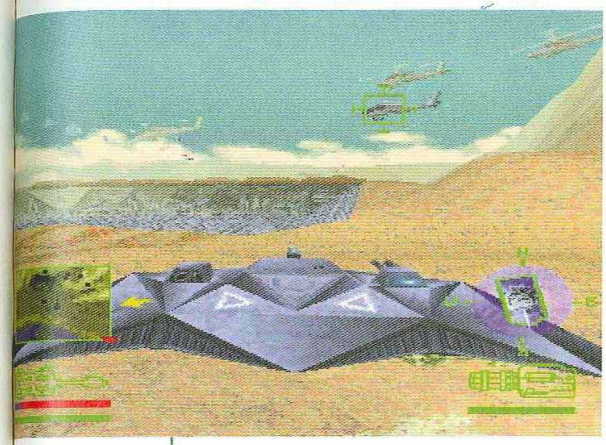
MUSIQUE ET SON : Les musiques se laissent écouter, les sons rythment l'action : juste ce qu'il faut... **6**

ORIGINALITÉ : Les simulations de char ne sont pas courantes, sauf que Steel Reign est plus un jeu de tir qu'un simulateur. **6**

TECHNIQUE : Aucun effet n'en met plein la vue. Les séquences vidéo sont, néanmoins, de bonne qualité. **5**

EN RÉSUMÉ

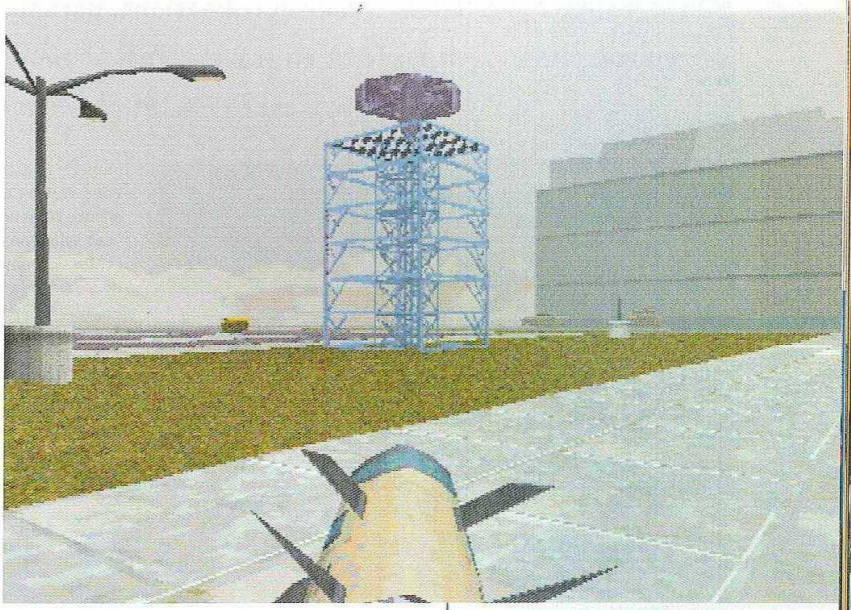
Steel Reign n'est pas une simulation de chars. Nous nous trouvons, en fait, devant un jeu de tir assez basique. Le principe n'étonne pas mais c'est le genre de jeu qui pourrait s'avérer sympa lorsque la réalisation suit et donne envie d'en voir toujours plus. Là, ce n'est pas le cas. **5**



Batman a aussi un tank...

C'est si stimulant...

Remettre de l'ordre là où tout n'est que chaos ne se fait ici que d'une seule manière : en utilisant le langage des armes. L'arsenal mis à votre disposition est impressionnant : mitrailleuses, missiles, lasers, canons à plasma... A priori, quand vous commencez à faire parler la poudre, on s'écarte. Remarquez, pour faire face aux tanks, hélicos ou voitures ennemis, il faut bien ça. Les bonus correspondant à ces différentes armes sont récupérables, un peu partout dans les niveaux. Le plus important reste tout de même votre classe d'armure (euh... oui, je suis assez branché jeu de rôle), qui vous maintient en vie. Il faut distinguer le bouclier qui se détériore dans un premier temps, de l'armure elle-même qui correspond à votre dernière défense. Dès que celle-ci, sur un des côtés de votre tank, atteint zéro, c'est la fin. Ramassez donc les bonus "bouclier" avec circonspection car ils vous permettent de vous refaire une santé mais sont assez peu nombreux. Inutile d'en prendre un, si vous n'avez subi que peu de dégâts. De même, apprenez à manipuler la tourelle pour tirer sur les côtés, tout en vous déplaçant vers l'avant (ou l'arrière !). Exposer le même côté de votre tank à longueur de temps est, en effet, la plus mauvaise des solutions.

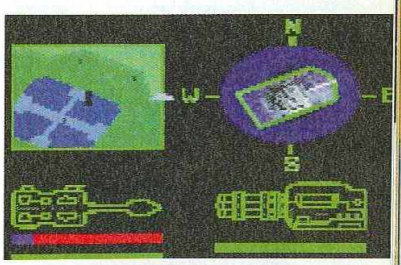


Le missile guidé peut être envoyé n'importe où, à assez longue distance.

Lassitude, quand tu nous tiens...

Steel Reign est vraiment ce qu'on peut appeler un jeu moyen. Assez amusant, dans le fond (il est toujours assez agréable de débarquer dans un enfer virtuel afin d'y imposer sa loi), il pèche par un manque d'intérêt flagrant: Les explosions, ça va bien cinq minutes mais, lorsqu'il n'y a que ça, c'est un peu lassant. On regrettera également, mais, là, ce n'est pas inhérent au genre, la qualité relativement médiocre de la réalisation. Les graphismes sont simples, il y a pas mal de clipping, les explosions sont tout sauf impressionnantes,... Question sensation, ce n'est pas vraiment génial. Heureusement, Steel Reign se révèle plutôt jouable (pour information, utiliser le pad analogique n'apporte rien) et il inclut un mode deux joueurs qui, même s'il ne se révèle pas transcendant, a au moins le mérite d'exister. Bref, un jeu à 5 sur 10 quoi..

Non, l'âge du fer n'est pas révolu !



Partir à la recherche d'un archéologue disparu, s'intéresser à d'anciennes civilisations, parcourir le monde en long, en large et en travers. Ark of time vous invite à vivre tout cela, et plus encore...

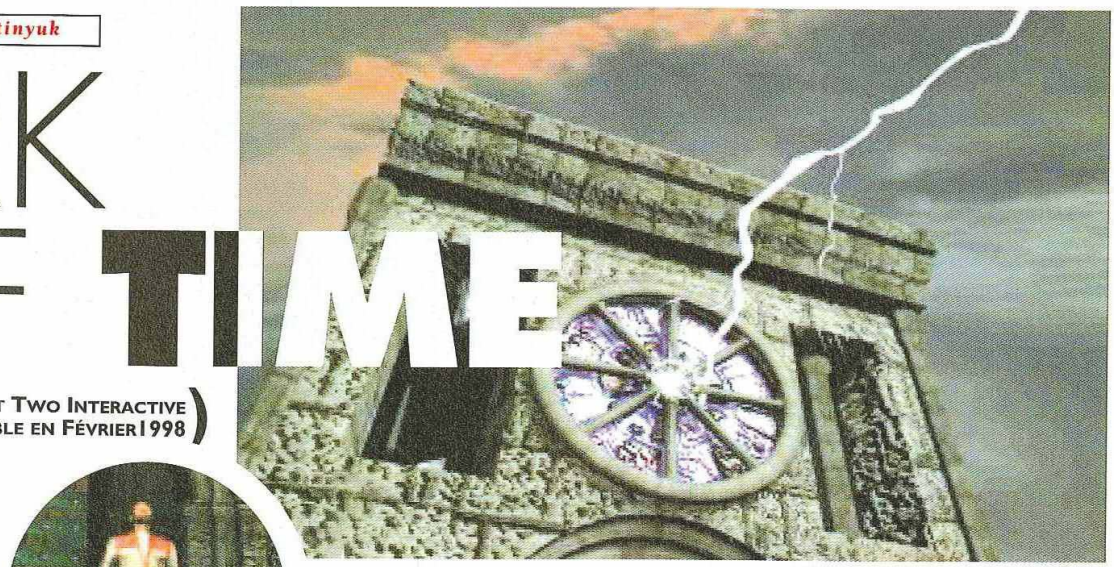
Ark of time vous met dans la peau d'un jeune journaliste anglais qui, bien contre son gré, se voit confier la difficile tâche de retrouver un scientifique disparu quelque part dans les Caraïbes. Tout commence sous le signe trompeur des vacances, avec soleil et cocotiers, mais vous finissez par vous rendre compte que le farniente, ce sera pour une autre fois. Votre enquête vous emmène voir de nombreuses personnes différentes. Comme dans tout bon jeu d'aventure, vous devrez trouver de nouveaux objets et observer tous les détails afin de pouvoir poser de nouvelles questions, recueillir de nouveaux renseignements et avancer, ainsi de suite, laborieusement. Le joueur persévérant s'apercevra avec une rapidité décourageante qu'Ark of time ne livre pas si facilement ses secrets. Il est en effet souvent nécessaire d'explorer

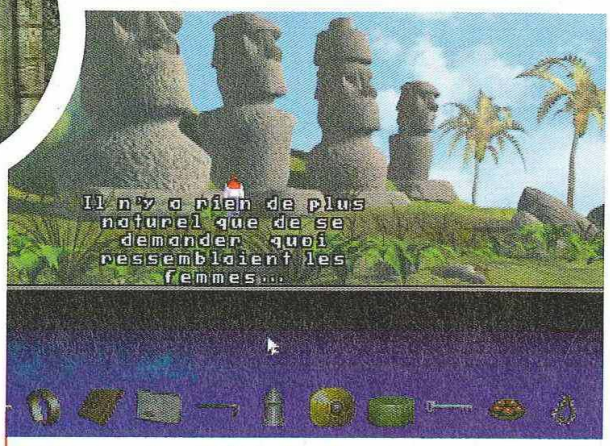
Le peintre de la place du village, dans les Caraïbes, vous rendra un fier service.

Par Dave Martinyuk

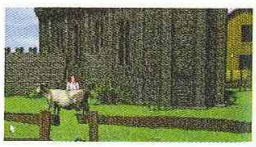
ARK OF TIME

Editeur : Project Two Interactive
Disponible en Février 1998





Ces yeux sans expression regardent l'horizon du mystère...



Fiche technique

ARK OF TIME	
Genre	Aventure
Editeur	Project Two Interactive
Distributeur	Web
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Non
Continues	Non
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Le métier de journaliste n'est vraiment pas facile.

ARK OF TIME

Memory card | Compatible analogique | Compatible Dual Shock

DESIGN : Graphiquement le jeu est assez inégal. Alternance de décors réussis ou médiocres. **6**

DURÉE DE VIE : Le jeu est long et difficile. Maintenant, si on n'est pas persévérant, on abandonne. **7**

JOUABILITÉ : Deux boutons servent, donc on s'en sort. Exploration fastidieuse des décors. **7**

MUSIQUE ET SON : Peu de musiques et ambiance sonore moyenne, mais réussite des voix digits. **5**

ORIGINALITÉ : Le retour dans les anciennes civilisations est assez bien trouvé et prenant. **7**

TECHNIQUE : La réalisation est plutôt indigne de la PlayStation. Pourtant, on sent que ça n'a pas été bâclé. **5**

EN RÉSUMÉ

Ark of time est un jeu doté de trop piètres qualités pour se montrer intéressant. Sa réalisation moyenne passe difficilement après un produit comme les Chevaliers de Baphomet. Même si ce que que vous vivez ici se révèle assez prenant, l'envie de continuer s'estompe rapidement. A réserver aux découvreurs de vérité en manque... **5**

Les dialogues s'affichent dans la fenêtre graphique, alors que la barre d'inventaire prend en général une moitié d'écran pour rien...

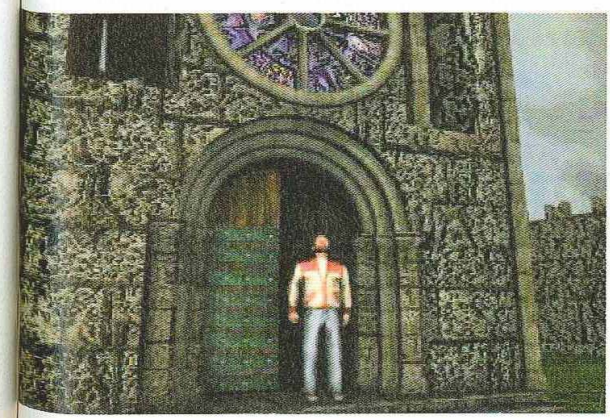
Un jeu d'aventure comme on en voyait sur PC il y a quelques années...

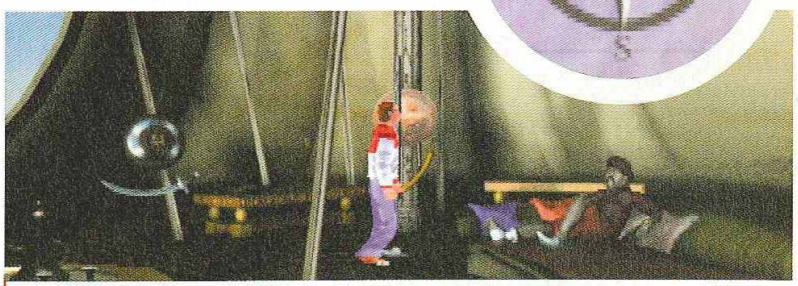
chaque recoin du décor (à moitié bouffé par la barre d'inventaire objets) de fond en comble pour trouver le petit élément, par terre, dans un coin, qui vous servira. Une attention extrême est indispensable, ce qui se révèle souvent énervant, fatiguant et, ma foi, pas si stimulant...

Les cités d'or "extended" version

Ark of time fait de vous un reporter aventurier qui voyage aux quatre coins du monde. Du Royaume-Uni à l'île de Pâques, des Caraïbes aux vastes plaines arides du désert, vous revoyez toute votre géographie et la magie du virtuel vous permet de débarquer dans ces endroits de façon instantanée. Le rêve. Vos découvertes vont vous amener à partir sur les traces d'anciennes civilisations, essayant de percer le secret du cercle de Stonehenge ou bien celui des statues de l'île de Pâques. Vous essaierez de déchiffrer un mystérieux langage grâce à un vieil ermite, vous délivrerez un prince arabe injustement accusé d'un meurtre, rendrez à un vieux marin son crabe fétiche... Des situations diverses et variées qui vous apporteront une énorme satisfaction une fois le problème résolu. Certains puzzles se révèlent excessivement compliqués à résoudre car pas toujours très logiques. Par exemple, ce passage où il vous faut fabriquer un faux serpent (avec un tuyau souple, un collier de perle et je ne sais même plus quoi) pour effrayer un chameau fait partie de ces énigmes débiles qui vous donnent subitement envie de tout arrêter. Et ça se comprend. Très tolérant, Ark of Time gère le paddle normal, l'analogique et la souris. Les commandes sont simples - un bouton pour observer, l'autre pour prendre ou agir - et n'importe qui peut se sortir de l'interface de ce jeu sans problème. Pourvu que vous ne soyez pas regardant sur la qualité de sa réalisation, et si la patience est une de vos principales qualités, ce jeu pourra vous faire passer de longs (très longs !), et plutôt agréables moments. Si, en revanche, l'avènture est un genre qui ne vous branche que lorsque vous vous essayez aux meilleures productions du genre, laissez tomber, Ark of Time n'est pas pour vous...

Ce marin est le frère d'un autre personnage que vous avez rencontré aux Caraïbes.





Ce touareg à la cheville foulée est un personnage peu recommandable et éminemment antipathique.

-35 F

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU
COOL BOARDER II OU BLOODY ROAR
SUR PLAYSTATION
VALABLE JUSQU'AU 28/02/98

SCORE GAMES MULTIMEDIA

SCORE GAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE UN BON D'ACHAT DE 35 F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC
POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX !

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6, RUE D'AMSTERDAM
75009 PARIS
(BON DE COMMANDE
SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITE)

SCORE-GAMES C'EST 28 MAGASINS

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nat. 10
92100 BOULOGNE - M°
Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

VOLANT MAD CATZ 449F

ZERO PAD 99F

PAD ANALOGIQUE 199F

TOMB RAIDER II 349F

BLOODY ROAR NEW

RIVEN 369F

CRASH BANDICOOT PLATINIUM 149F

WRECKING CREW 349F

BATMAN & ROBIN 329F

STEEL REIGN 269F

COOL BOARDER II 329F

BUSHIDO BLADE 329F

DIE HARD TRIL.PLATINIUM 149F

MAXIMUM FORCE + GUN 469F

TIME CRISIS + GUN 549F

BUGRIDERS 299F

SKULL MONKEY 349F

WORLD LEAGUE BASKETBALL 349F

SOVIET STRIKE PLATINIUM 149F

GRANDE BRADERIE DES JEUX VIDEO

*OFFRE VALABLE JUSQU'AU 28/02/98

DES PROMOTIONS ALLANT JUSQU'A:

PLAYSTATION
-50% SUR JEUX IMPORT
(HORS NOUVEAUTES)

NINTENDO 64
-30% SUR JEUX IMPORT
2 JEUX IMPORT D'OCCASIONS ACHETES = 1 ADAPTATEUR OFFERT

SATURN
-15% SUR JEUX D'OCCASIONS
-30% SUR JEUX IMPORT
(HORS NOUVEAUTES)
-30% SUR JEUX NEUFS*

SUPER NINTENDO
-15% SUR JEUX D'OCCASIONS
-30% SUR ACCESSOIRES NEUFS
-30% SUR JEUX NEUFS*

MEGADRIVE
-15% SUR JEUX D'OCCASIONS
-30% SUR JEUX NEUFS*

ANIMAL VIRTUEL : 69F

*HORS EXCEPTION, VOIR LISTE EN MAGASIN

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F	.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F	.....F
TOTAL A PAYER	

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

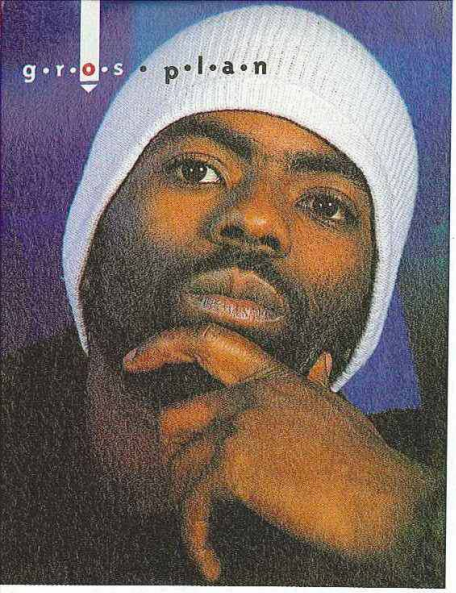
Expire le ...../.....

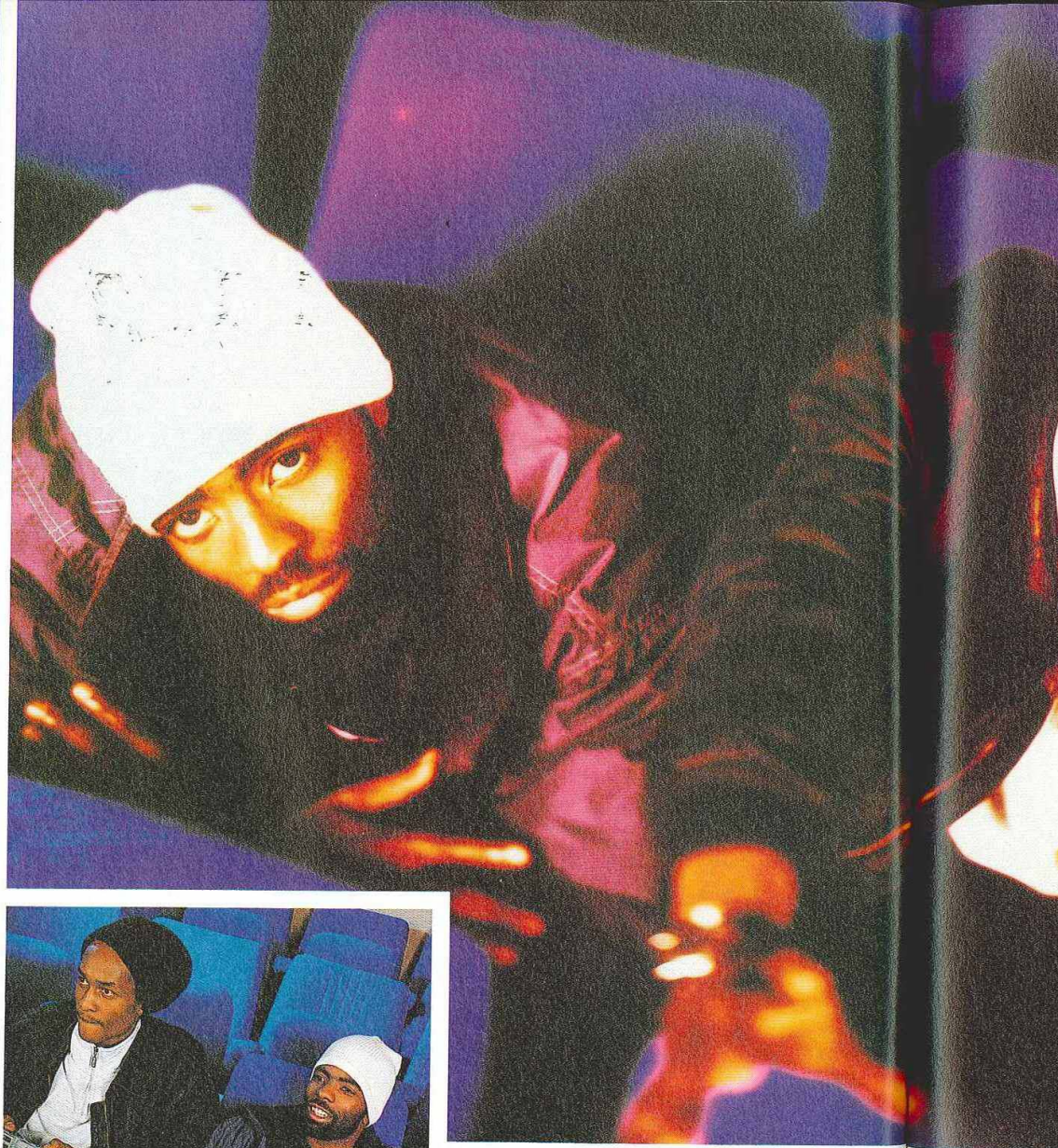
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

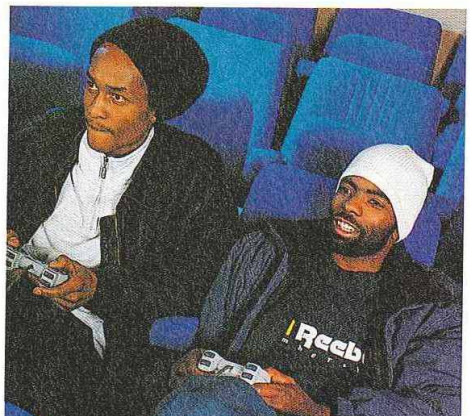
Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

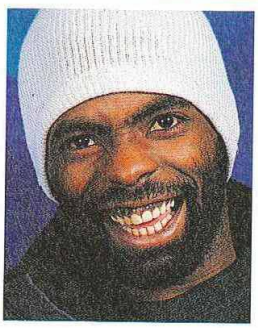
RC B 385215603 - PLAYSTATION MAC ANNEE 98 - ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE

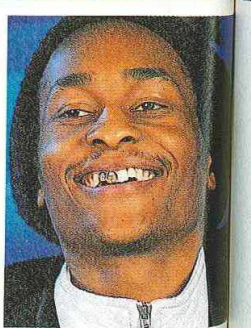




Leur premier album, Afrocalypse, est sans doute l'album de rap le mieux produit du moment, gros son et lyrics hargneux. Quelques lignes de ces chansons évoquaient Tekken ou la PlayStation. Rencontre avec Jahyze et Robo, deux des trois membres du groupe.

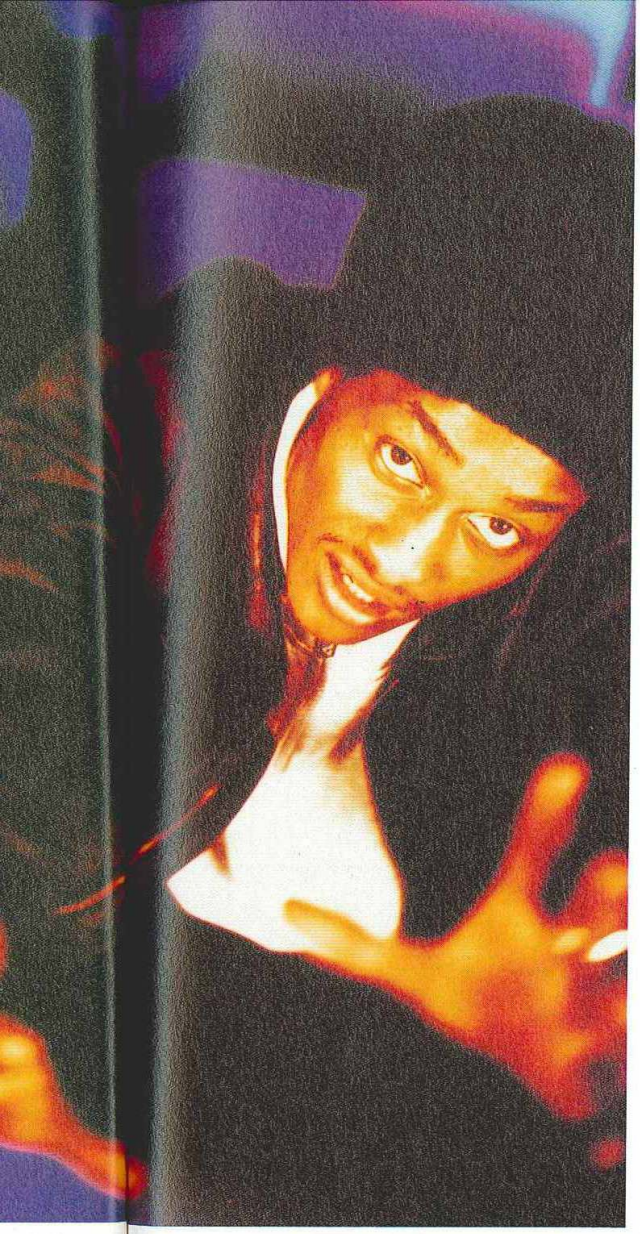


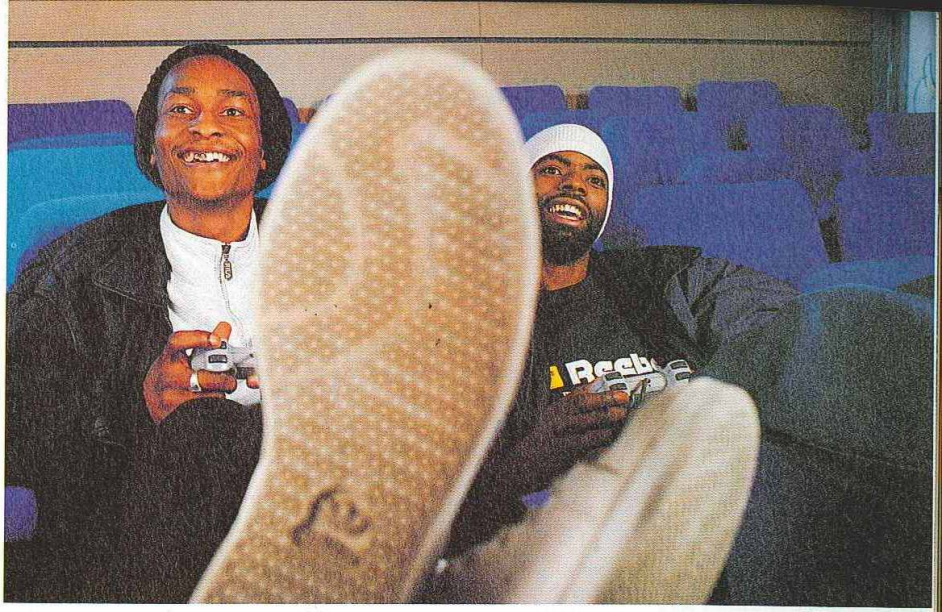


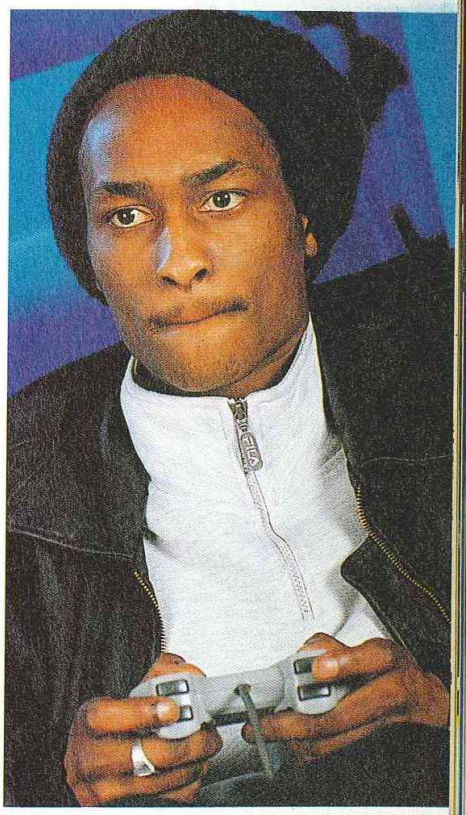


Afro Jazz

■ Jahyze : A
il y a 6 ans à
qui se montai
le rap, la dan
de la période
leur donner
envoyait aus
bonnes idées.
tion rap contir
■ Robo : C'
débuté, ce no
gardé.
■ Jahyze : J'
contre, tout s
d'Afro Jazz au
sérieux. Daddy
■ Robo : A ce
y a trois ans en
■ Jahyze : Le
a commencé à
4 ans dans la
d'argent, ni F
avec les parem
faire, ça paye.







"Ma première console c'est la PlayStation."

PHOTOS PATRICK SORDOILLET

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY

■ Jahyze : A la base Afro Jazz c'est 3 rappers. On s'est connu il y a 6 ans à peu près, par le biais d'Afro Jazz, une association qui se montait à l'époque. Elle regroupait différentes sections, le rap, la danse... Le but était d'aider les jeunes qui sortaient de la période des bandes, des mauvaises embrouilles, pour leur donner un objectif, des trucs à faire. L'association envoyait aussi des bouquins en Afrique, des cahiers... de bonnes idées. Malheureusement ça n'a pas suivi, seule la section rap continue d'exister depuis 6 ans.

■ Robo : C'est donc sous le nom d'Afro Jazz que tout a débuté, ce nom résumait bien ce qu'on écrivait alors on l'a gardé.

■ Jahyze : J'ai commencé à rapper un an avant notre rencontre, tout seul, chez moi. J'ai croisé les autres membres d'Afro Jazz au moment où ça commençait à devenir vraiment sérieux. Daddy Jokno rappait depuis un an également...

■ Robo : A cette époque je dansais, je me suis mis à rapper il y a trois ans environ.

■ Jahyze : Le rap est devenu notre objectif principal, on a commencé à oublier l'école et le reste. On est bien resté 4 ans dans la grosse galère à ne faire que ça sans toucher d'argent, ni RMI ni rien. Ça provoquait des problèmes avec les parents, mais à force, quand on ne lâche pas l'affaire, ça paye.

■ ***De quand date votre intérêt pour le rap. Comment vous l'avez découvert?***

■ Jahyze : Par le hip-hop, le smurf, le break-dance. J'ai commencé à kiffer sur ça en primaire, on smurfait un peu. Puis j'ai suivi l'évolution du hip-hop, avec tous les grands, GrandMaster Flash... j'écoutais un peu de tout à l'époque : du reggae, de la musique antillaise, africaine, un peu de hip-hop. A l'époque nos soirées, les boums, c'était un mélange de tout ça. Mais pour moi tout ça c'est le hip-hop... Puis y a eu les Public Enemy, les gros groupes, Daz FX, NWA, maintenant le Wu Tang, tous ces groupes influencent forcément.

■ ***Comment avez-vous commencé à faire du rap vous-mêmes, et cesser d'uniquement écouter les autres?***

■ Jahyze : Quand on a commencé on allait voir des DJ qui avaient du matos, on allait squatter chez des gens, toujours tous les trois. On faisait des kilomètres avec nos disques dans le dos.

■ Robo : Le gars nous servait d'outil, il avait du matos et savait s'en servir, nous on venait avec les idées.

■ Jahyze : On se servait des gars comme des mains, on veut sampler ça, rajoute ça...

■ Robo : On a toujours bossé comme ça jusqu'à notre premier maxi sorti chez Island où on a fait appel à des producteurs, Lucien et Joeystarr. Pour l'album on a utilisé des démos de Buckwild, Beatminerz et Diamond D.

■ ***Vous êtes plusieurs à rapper sur un même morceau, comment se déroule l'écriture des textes?***

■ Robo : On part d'un sujet apporté par l'un ou l'autre, on écrit dessus en se basant sur des boucles instrumentales, chacun de notre côté. Puis en studio on regroupe tous les textes, en écrivant éventuellement le refrain tous ensemble.

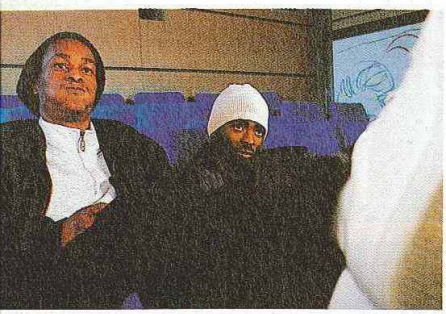
■ Jahyze : L'album est un peu spécial, on a voulu faire un résumé des 6 ans d'existence d'Afro Jazz. Il y a des concepts chers à Afro Jazz, comme Mystic, ou Représente, ou La Téci, des chansons qu'on a déjà rappé de 3 ou 4 manières différentes. On les a remanié pour l'album.

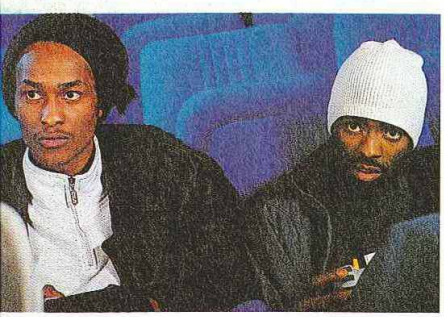
■ ***Il y a beaucoup de featuring sur Afrocalypse, votre premier album : Joeystarr, Kool Shen et bien sûr Ol'Dirty Bastard du Wu Tang...***

■ Robo : Sur scène on avait déjà l'habitude de rapper avec d'autres groupes. Ça c'est donc fait naturellement pour l'album, avec des gars qui nous intéressaient musicalement.

■ Jahyze : Pour Mystic, par exemple, Maka, un pote à nous qui fait du ragga est venu nous voir en studio. Il nous manquait un refrain, il en a improvisé un, ça c'est fait comme ça. Pareil pour Big Red de Raggasonic qui était venu nous voir et qui a kiffé sur le son. Le freestyle avec NTM, par contre, on désirait le faire depuis longtemps.

"Le dernier jeu auquel j'ai beaucoup joué c'est Soul Edge, après on était trop occupé sur l'album".





L'influence de votre son semble très new-yorkaise, vous vous sentez proche d'autres groupes français malgré tout?

Jahyze : D'Afro Jazz... on veut se mettre dans aucun mouvement.

Robo : C'est clair que tout le monde a à peu près les mêmes idées, on peut nous dire aussi arrogants que telle ou telle personne, mais Afro Jazz ça fait 6 ans que ça existe, on côtoyait pas ces personnes là, on n'écoutait pas leur textes, on faisait pas comme eux pour écrire notre sauce. C'est Afro Jazz qui a donné Afrocalypse, ça nous est vraiment propre.

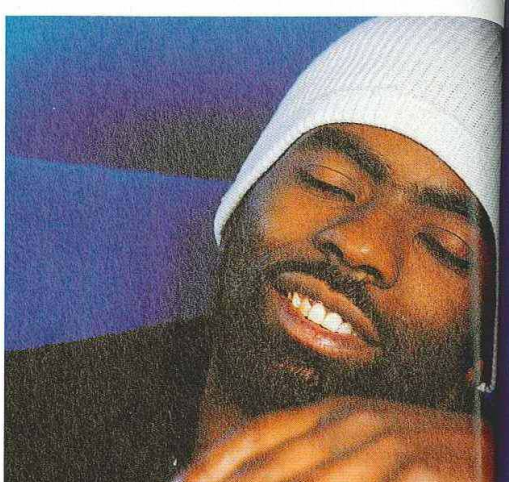
Jahyze : On aime les beats bien lourds, avec beaucoup de basse, les caisses claires qui claquent. Avec un bon sample qui tourne en boucle, on représente plus cet esprit là, New-York en effet. C'est pour ça qu'on a bossé avec les Buckwild, Diamond D, Beatminerz...

Se retrouver avec des types comme ça en studio, ça fait avancer plus vite, on apprend?

Jahyze : Quand tu côtoies des géants comme ça, parce que ce sont vraiment des géants, des mecs à la source du hip-hop. Ils ont produit KRS-One... Il y a trois ou quatre ans on écoutait leurs morceaux, et là on en fait avec eux. C'est l'kiff total !

Robo : Je conseille à tous les groupes français de le faire, de voir comme ils travaillent la musique. Ça vient de là-bas, faut pas l'oublier.

Jahyze : C'est bien beau d'être un peu chauvin, de pousser le rap français. Mais faut se rendre à l'évidence, le rap est américain et ce sont eux les maîtres. C'est à nous d'essayer de nous mettre à leur niveau, d'essayer de faire des collaborations.



Et Afro Jazz sur scène, c'est pour bientôt?

Robo : On aimerait bien faire une bonne scène, on est en train de préparer ça.

Jahyze : Y aura une tournée Afro Jazz, de toutes façons, peut-être pour mars-avril. Pour l'instant on y travaille.

Robo : Tout ça s'emboîte écrire, enregistrer, répéter, faire de la scène, tout ça c'est Afro Jazz, on en aime tous les aspects.

Jahyze : Il faut être débrouillard tout le temps.

Vos premiers contacts avec les jeux vidéo...

Jahyze : J'ai eu les premiers Donkey Kong, les petits, les Game&Watch...

Robo : La première console que j'ai eu c'est la PlayStation, quand j'étais môme j'entendais mes potes parler des jeux à l'école mais je n'en avais pas.

Jahyze : J'avais aussi le ping-pong qu'on branchait sur la télévision.

Et maintenant?

Robo : On a beaucoup joué à Daytona dans les salles d'arcade. Sinon sur PlayStation on joue à Soul Edge, V-Rally...

Jahyze : ... Need for Speed aussi, Doom...

Robo : Doom c'est d'la balle ! Mais le dernier jeu auquel j'ai beaucoup joué c'est Soul Edge, après on était trop occupé sur l'album.

Tomb Raider vous connaissez?

Robo : J'y ai joué 30 minutes, pas plus. En une demi-heure j'ai plongé, j'ai couru partout, j'ai vu des loups à deux francs, ça m'a saoulé. J'ai lâché l'affaire, j'ai rien trouvé, aucune autre arme. Pourtant on m'a dit que c'était d'la balle, et que le 2 est mortel.

Jahyze : J'aime pas ce genre de jeu, c'est trop lent. Faut que ce soit plus en mouvements. Du coup on aime bien les jeux de baston ou les courses de bagnoles comme Need for Speed.

Nous branchons la PlayStation et commençons à jouer à Street Fighter Ex plus Alpha (les Afro Jazz sont de vieux fans de Street Fighter II), à Tobal 2 (ils ont adoré), et autres Tekken 2. Aperçu des phrases entendues pendant les combats.

Robo qui vient de perdre avec Dhalsim

" C'est moi qui ai une PlayStation, et je me fais latter ! "

Jahyze qui a 100% de vie face à Robo avec 140%

"C'est pas grave, j'vais te faire la peau quand même."

Robo, jouant à Tobal 2

"Il lui arrive quoi à la nana? Y a pas moyen de lui faire faire un truc sérieux?

Daddy Jokno, le troisième Afro Jazz nous rejoint plus tard, malheureusement en retard. Il se rue sur Fifa 98 qu'il semble connaître par cœur. Nous assisterons alors à une série acharnée de matchs Brésil/Pays-Bas. L'après-midi touche à sa fin.

PlayStation
EXCLU
Tek
LES PREMIERE
Spawn
DES COMICS
À L'ENFER D
L'ANNÉE
6 dém
POWER SOCCER
Oui, je
1 ☐ 1 an
soit
2 ☐ 6 mo
soit
Voici mes
Nom : .....
Adresse : .....
Offre valable 2 mois.
Conformément à la Lo
vous ne le souhaitez p

ABONNEZ-VOUS A PLAYSTATION Magazine

© Snow Racer/PAM.

© Crystal Dynamics

6 mois d'abonnement (6 N°S)

+

6 CD exclusifs

pour 245 F seulement

au lieu de 294 F,

soit 1 mois de lecture

gratuite !

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - TSA 20224 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

PS110

Oui, je profite de votre offre pour :

1 ☐ 1 an (11 N°s de PlayStation) = **439 F** au lieu de 539 F, soit **2 Numéros gratuits !**

2 ☐ 6 mois (6 N°s de PlayStation) = **245 F** au lieu de 294 F, soit **1 Numéro gratuit !**

Voici mes coordonnées :
Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ **Ville :** .....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ **Chèque**
☐ **Carte bancaire n°** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le ☐☐ ☐☐

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 6 mois = 278 F/ 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 44 89 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION abonnements - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Si tu préfères payer plus

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

Club Européen du MULTIMEDIA

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

2 Xtrême Vers. Franç. Pour PSX
All Star Soccer Vers. Franç. Pour PSX
Actua Golf Vers. Franç. Pour PSX
Actua Soccer Vers. Franç. Pour PSX
Adidas Power Soccer Vers. Franç. Pour PSX
Agile Warrior Vers. Franç. Pour PSX
Air Combat Vers. Franç. Pour PSX
Alien Trilogy Vers. Franç. Pour PSX

Hare Core 4 x 4 Vers. Franç. Pour PSX
Chronicles of the Sword Vers. Franç. Pour PSX
Command and Conquér. Vers. Franç. Pour PSX
Compil NRJ Duo Pack Vers. Franç. Pour PSX
Complete Davis Cup Vers. Franç. Pour PSX
Crash Bandicoot Vers. Franç. Pour PSX
Criticom Vers. Franç. Pour PSX

Dark Forces Vers. Franç. Pour PSX
Exhumed Vers. Franç. Pour PSX
Excalibur 2555 AD Vers. Franç. Pour PSX
Fade To black Vers. Franç. Pour PSX
Fifa 96 Vers. Franç. Pour PSX
Final Doom Vers. Franç. Pour PSX
Speedster Vers. Franç. Pour PSX

Galaxy Fight Vers. Franç. Pour PSX
On Side Zidane Vers. Franç. Pour PSX
Hard Boiled Vers. Franç. Pour PSX
Blast Chamber Vers. Franç. PSX
Jet Rider Vers. Franç. Pour PSX
International Moto-Cross Vers. Franç. Pour PSX
Iron & Blood Vers. Franç. Pour PSX

Last Report Vers. Franç. PSX
Les Chevaliers de Baphomet Vers. Franç. Pour PSX
L'incroyable Hulk Vers. Franç. Pour PSX
Little Big Adventure Vers. Franç. Pour PSX
Madden Foot-ball 97 Not. Franç. Pour PSX
Soulblade Not. Franç. Pour PSX
Disruptor Vers. Franç. Pour PSX

Explosive Racing Vers. Franç. Pour PSX
Mortal Kombat Trilogy Vers. Franç. Pour PSX
Myst Vers. Franç. Pour PSX
Panzer General II Vers. Franç. Pour PSX

NHL Hockey 97 Vers. Franç. Pour PSX
Mass Destruction Vers. Franç. Pour PSX
Micro Machine Vers. Franç. Pour PSX
Need for Speed 2 Vers. Franç. Pour PSX

DISPONIBLES :
Tous les jeux pour Playstation.

PlayStation ™

G Police Vers. Franç. Pour PSX
Project X2 Vers. Franç. Pour PSX
Raging Skies Vers. Franç. Pour PSX
Raiden Project Vers. Franç. Pour PSX
Rayman Vers. Franç. Pour PSX
Resident Evil Vers. Franç. Pour PSX
Return Fire Vers. Franç. Pour PSX

Starblade Alpha Vers. Franç. Pour PSX
Street Racer Vers. Franç. Pour PSX
Striker 96 Vers. Franç. Pour PSX
Suikoden Not. Franç. Pour PSX
Supersonic Racer Vers. Franç. Pour PSX
Swagman Vers. Franç. Pour PSX

Ridge Racer Revolution Vers. Franç. Pour PSX
Indépendance Day Vers. Franç. Pour PSX
Spider Vers. Franç. Pour PSX
Loaded Vers. Franç. Pour PSX

Tekken 2 Vers. Franç. Pour PSX
Tekken Vers. Franç. Pour PSX
Test Drive off Road Vers. Franç. Pour PSX
The Crow Vers. Franç. Pour PSX
Starfighter 3000 Vers. Franç. Pour PSX

Total NBA 96 Vers. Franç. Pour PSX
Total NBA 97 Vers. Franç. Pour PSX
Track and Field Vers. Franç. Pour PSX
True Pinball Vers. Franç. Pour PSX
Tunnel B1 Vers. Franç. Pour PSX

Tenka Vers. Franç. Pour PSX
Virtua Golf Vers. Franç. Pour PSX
Virtua Pool Vers. Franç. Pour PSX
William's Arcade Greatest Hits Vers. Franç. Pour PSX
Wing Commander 3 Vers. Franç. Pour PSX

Transport Tycoon Vers. Franç. Pour PSX
Worms Vers. Franç. Pour PSX
Wrecking Crew Vers. Franç. Pour PSX
Fifa 97 Vers. Franç. Pour PSX
Break Point Tennis Vers. Franç. Pour PSX

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

3500 titres disponibles sur

V Rally 97 Vers. Franç. Pour PSX
Rapid Racer Vers. Franç. Pour PSX

ISS Pro Vers. Franç. Pour PSX
Odd'World Vers. Franç. Pour PSX

Jurassic Park 2 Vers. Franç. Pour PSX
Tomb Raider 2 Vers. Franç. Pour PSX

Andretti Racing 97 Vers. Franç. Pour PSX

Catalo

Formula One Vers. Franç. Pou

Road Rash Vers. Franç. Pour

Final Fantasy Vers. Franç. Pour P

Shellshock Vers. Franç. Pour PSX
Overblood Vers. Franç. Pour PSX
Twisted Metal World Tour Vers. Franç. Pour PSX
Wing Commander 4 Vers. Franç. Pour PSX
Bedlam Vers. Franç. Pour PSX

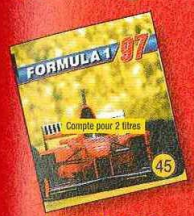
cher, c'est ton problème !

PlayStation ™

Andretti Racing 97 Vers. Franç. Pour PSX
Conquest Earth Vers. Franç. Pour PSX
Ayrton Senna Vers. Franç. Pour PSX
Batman Forever Vers. Franç. Pour PSX
Battle Arena Toshiden 2 Vers. Franç. Pour PSX
Battle Arena Toshiden Vers. Franç. Pour PSX
Blam Machine Head Vers. Franç. Pour PSX
Blazing Dragons Vers. Franç. Pour PSX
Jonah Lomu Vers. Franç. Pour PSX
Burning Road Vers. Franç. Pour PSX
Bust a Move Arcade 2 Vers. Franç. Pour PSX

Crypt Killer Vers. Franç. Pour PSX
Cyberspeed Vers. Franç. Pour PSX
Dark Stalker's Revenge Vers. Franç. Pour PSX
Lost Vicking 2 Vers. Franç. Pour PSX
Destruction Derby 2 Vers. Franç. Pour PSX
Destruction Derby Vers. Franç. Pour PSX
Die Hard Trilogy Vers. Franç. Pour PSX
La Cité des Enfants Perdus Vers. Franç. Pour PSX
Doom Vers. Franç. Pour PSX

Catalogue...



Formula One 97 Vers. Franç. Pour PSX

Road Rash Vers. Franç. Pour PSX

Final Fantasy VII Vers. Franç. Pour PSX

NBA Live 97 Vers. Franç. Pour PSX
Galaxian 3 Vers. Franç. Pour PSX

Jack Is Back Vers. Franç. Pour PSX
Johny Bazookatone Vers. Franç. Pour PSX

Mickey's Wild Adventure Vers. Franç. Pour PSX
NBA Jam Extrême Vers. Franç. Pour PSX

Porsche Challenge Vers. Franç. Pour PSX
NBA In the Zone 2 Vers. Franç. Pour PSX

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 JEUX POUR CONSOLES** au choix **99 F TTC** *Chacun* + frais d'envoi

Et en plus, 1 Cadeau de Bienvenue Si vous répondez dans les 8 jours

MDK Vers. Franç. Pour PSX
Overboard Vers. Franç. Pour PSX
Tomb Raider Pour PSX
Legacy of Kain Vers. Franç. Pour PSX

Olympic Soccer Vers. Franç. Pour PSX
Pandemonium Vers. Franç. Pour PSX
Penny Racers Vers. Franç. Pour PSX
Pete Sampras Vers. Franç. Pour PSX
Rebel Assault 2 Vers. Franç. Pour PSX
PGA Tours 97 Vers. Franç. Pour PSX
Po'Ed Vers. Franç. Pour PSX
Power Serve Vers. Franç. Pour PSX
Primal Rage Vers. Franç. Pour PSX

Shellshock Vers. Franç. Pour PSX
Shock Wave Assault Vers. Franç. Pour PSX
Sim City 2000 Vers. Franç. Pour PSX
Trash It Vers. Franç. Pour PSX

Overblood Vers. Franç. Pour PSX
Thunderhawk 2 Vers. Franç. Pour PSX
Tilt Vers. Franç. Pour PSX et Saturn
Time Commando Vers. Franç. Pour PSX

Twisted Metal World Tour Vers. Franç. Pour PSX
Panzer General Vers. Franç. Pour PSX
Vandal Heart Vers. Franç. Pour PSX
View Point Vers. Franç. Pour PSX

Wing Commander 4 Vers. Franç. Pour PSX
Wipe Out 2097 Vers. Franç. Pour PSX
Wipe Out Vers. Franç. Pour PSX
World Cup Golf Pro Edition Vers. Franç. Pour PSX

Bedlam Vers. Franç. Pour PSX
Zero Divide Vers. Franç. Pour PSX
Philosoma Vers. Franç. Pour PSX
Descent 2 Not. Franç. PSX

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD 2,23 F/mn

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505 1,49 F/mn

PAR INTERNET http://www.cdclub.com

Le Club sur internet http://www.cdclub.com

CAP227

BON D'ESSAI GRATUIT

PM 02/98

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Voici le(les) JEUX que je choisis :

1er N° | 2e N° | 3e N° | 4e N° | 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

Votre Cadeau: Un Cadeau surprise si vous répondez sous 8 jours

☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon règlement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

DPX37

Je règle par : ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre*** (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ **CB N°** | | | | | | | | | | | | | | | | Expire le | | |
☐ **Avec ma Carte "4 Étoiles" N°** _____

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, cette des parents ou tuteur.

* Visuels non contractuels

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/5/98.
Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix Tourcoing B 413 575 129 - SNC au capital de 100 000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél.: 0.836.670.505

Versions Longues

Un jeu vous tracasse?

C'est simple. Vous devez y être habitué maintenant : rien de mieux que de zyeuter dans les Versions Longues pour rester zen face aux jeux les plus difficiles ou craquer et finir lobotomisé en constatant que le jeu, tant convoité, ne se trouve pas dans cette rubrique !

Machine Hunter

Activer toutes les sorties

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
NO_MISSION

Tuer, les ennemis du premier coup

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
GRIMREAPER

Grand Theft Auto

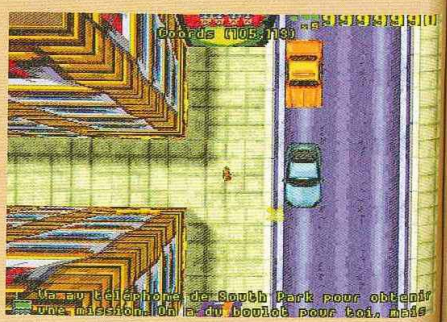
Accéder à tous les stages et obtenir toutes les armes

Entrez le nouveau nom suivant :
BSTARD
Modifiez le nom de votre personnage en entrant BSTARD.

Gagnez 9999990 Points

Entrez le nouveau nom suivant :
WEYHEY

Zyeutez vos points en haut à droite de l'écran !



Toutes les villes, les armes et 99 Vies

Entrez le nouveau nom suivant : THESHIT

Coordination

Entrez le nouveau nom suivant : BLOWME

Difficulté maximum

Entrez le nouveau nom suivant : EATTHIS

Pas de police

Entrez le nouveau nom suivant : CHUFF

Liberty City Part 1 et Part 2

Entrez le nouveau nom suivant : FECK

Accéder à toutes les villes

Entrez le nouveau nom suivant : CAPRICE

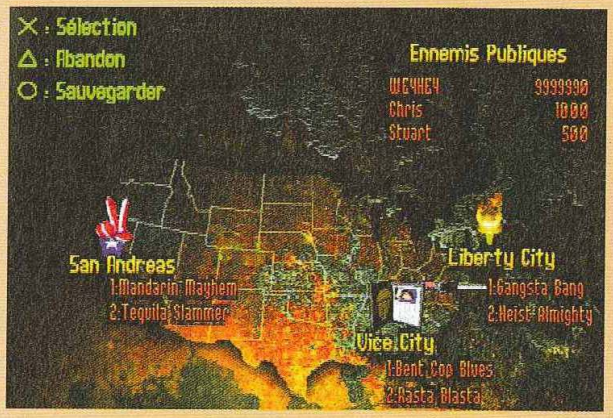
Accéder à toutes les villes et à toutes les armes

Entrez le nouveau nom suivant : MADEMAN

Grand Theft Auto (suite)

Liberty City 1 et 2, San Andreas

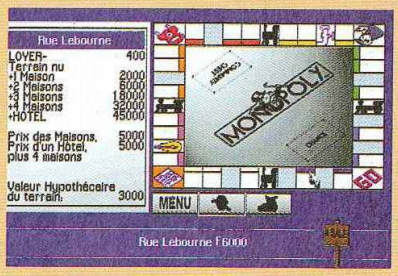
Entrez le nouveau nom suivant : TVT



Mono Poly

Empêcher l'ordinateur de construire des maisons

Achetez une propriété dans chaque rue en commençant par le Violet et en finissant par l'Orange. C'est tout, mais cela augmentera grandement vos chances de victoires !



Pandemonium 2

Invincibilité

Sélection des niveaux

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : GETACCES

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : NEVERDIE

Armes infinies

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : MAKMYDAY

Mutant mode

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : GENETICS

Mouvement de caméra tournant

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : GONAHURL

Santé maximale

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : HORMONES

Pandemonium 2 (suite)

Les codes de niveaux

Ice Prison : EMIAGCAI2
Zorrscha's Lab : OMACCBAI3
Hot Pants : FAIAGCBI4
Stan's The Man : FEKAGCCA5
Oyster Desoyster : LGBFIICE6
Puzzle Wood : LMBBIIEE7
Temple Of Nori : IEBBIIGF8
Egg ! Egg ! : KNBBIIAI9
Huevos Libertad ! : LGBJIICI10
Pipe Hous : LOBJIIEI11
Hate Tank : IGBJIIGJ12
Fantabulous : FFCAGCCC13
Mr. Schneobelen : FHCAGCCK14
Collide O Scope : FJKEGCDC15
The Zoul Train : FLKEGCDK16
Lick The Toad : ADIKBIIB17
The Bitter End : ADMIBIID18
Rub The Buddha : MAECCBEJ

Grille rapide

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : SKATBORD

Texture psychédélique

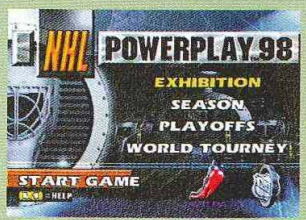
Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : ACIDDUDE

Les monstres sont indestructibles

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : JUSTKIDN

NHL Powerplay 98

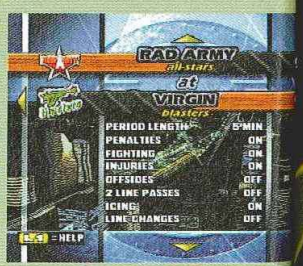
Choisissez "Start Game".



Allez sur "Exhibition Mode", maintenez les boutons enfoncés sur cet écran.

Equipe cachée

Sélectionnez l'option "Start Game", sur le menu principal, puis placez votre curseur sur "Exhibition Mode". Aussitôt maintenez enfoncés les boutons suivants : ✕ △ □ ○. Relâchez ces touches sur l'écran de sélection des équipes. "Rad Army" et "Virgin Blaster Team" seront désormais disponibles.



Et voilà le travail !

Alerte Rouge

Les codes des niveaux

Codes russes

Niveau 1 : I7DUXFJ6C
Niveau 2 : VMBWOQ284
Niveau 3 : XN37MCCSO
Niveau 4 : LH06FZZQL
Niveau 5 : BUVV20LFF
Niveau 6 : AVYQ10YA8
Niveau 7 : LZRJTMQAN
Niveau 8 : YQX4C9GFH
Niveau 9 : 1QESO8LE0
Niveau 10 : RKP0UOXJA
Niveau 11 : CDLKYL7Q4
Niveau 12 : 8T5GGDK25
Niveau 13 : X5CDE0KN8

Codes des alliés

Niveau 2 : LZ9SWDNVK
Niveau 3 : 3AH5VCCYG
Niveau 4 : X63VC9XJI
Niveau 5 : DV795V0EE
Niveau 6 : I7DCPX2Z8
Niveau 7 : 90BAZDHP3
Niveau 8 : 90O0DSR5H
Niveau 9 : SRS8OSSQT
Niveau 10 : 5SOSL9GZ8
Niveau 11 : HFZNFE4HS
Niveau 12 : 5RNZ2KIA4
Niveau 13 : 3AS0QJC80
Niveau 14 : 59EW5K6G1

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Quand vos pires cauchemars deviennent réalité !

Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.

CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990 FRS

DOCK GAMES S'ENGAGE

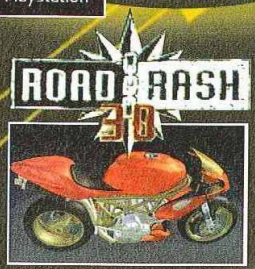
- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

Un jeu de snowboard et de ski qui associe compétition et plaisir.

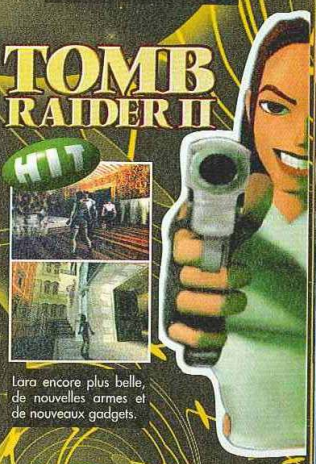
Complot à la cour du Roi Soleil

Accros de snowboard, les pistes sont à vous...



Enfourchez des cylindrés d'exception avec Road Rash 3D.

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.



Lara encore plus belle, de nouvelles armes et de nouveaux gadgets.

OUVERTURE DU PREMIER CORNER DOCK GAMES

CLIP CLAP : 5 PLACE DU PILORI - Château-Gontier (53) - 02.43.70.37.45

FRANCE

AGEN		Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO		Tél : 04.95.21.19.05
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS		Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS		Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON		Tél : 04.90.82.22.61
BAYONNE		Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	NOUVEAU	Tél : 04.78.60.33.60
BREST		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	NOUVEAU	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC		Tél : 05.45.35.07.45
CREIL *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN		Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE *CENTER*		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
METZ		Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN		Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON		Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN		Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER		Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE		Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*		Tél : 05.59.72.91.32
PERIGUEUX		Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN		Tél : 04.68.34.05.11
QUIMPER *CENTER*		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ		Tél : 05.65.68.94.58
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
SETE		Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE		Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE	NOUVEAU	Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	NOUVEAU	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TOULON		Tél : 04.94.91.39.69
TOURS		Tél : 02.47.20.42.30
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*		Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

GENEVE 1		Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2		Tél : 022.800.30.50
GENEVE 3		Tél : 022.700.83.83
GENEVE 4	NOUVEAU	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
NEUCHATEL	NOUVEAU	Tél : 032.724.12.55
SIGNY	NOUVEAU	Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	NOUVEAU	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80
Toute personne qui aurait été lésée ou trompée en contactant l'ancien numéro "022.800.30.90", est prié de bien vouloir nous en avertir pour suite à donner.

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

©IFANE COMPO 04 72 72 06 11

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

Alerte Rouge (suite)

Se rajouter 1000$

Commencez une partie puis allez dans la barre des menus. Pour activer l'astuce, vous devrez vous mettre sur les symboles suivants (symboles des équipes) et presser sur le bouton en respectant cet ordre précis : . A chaque fois que vous effectuerez cette astuce, vous gagnerez 1000$ supplémentaires.

Le fric s'affiche en haut à gauche de l'écran.

Bombe Nucléaire

Commencez une partie puis allez dans la barre des menus. Pour activer l'astuce, vous devrez vous mettre sur les symboles suivants (symboles des équipes) et presser sur le bouton en respectant cet ordre précis : . En cas de réussite, un champignon nucléaire apparaît dans la case des armes.

Vous pourrez refaire cette astuce à volonté !

Terminer le niveau

Commencez une partie puis allez dans la barre des menus. Pour activer l'astuce, vous devrez vous mettre sur les symboles suivants (symboles des équipes) et presser sur le bouton en respectant cet ordre précis : . Si tout baigne, vous passerez automatiquement au stage suivant.

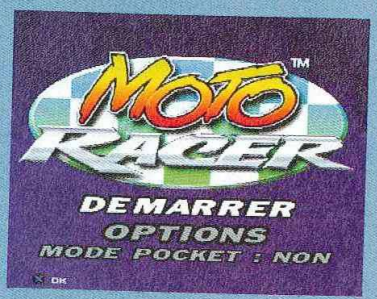
Transformer les hommes en or

Commencez une partie puis allez dans la barre des menus. Pour activer l'astuce, vous devrez vous mettre sur les symboles suivants (symboles des équipes) et presser sur le bouton en respectant cet ordre précis : . Ce code fonctionne aussi bien en solo qu'en mode multi-joueurs.

Super Accélération

Sur l'écran titre, faites R1 R2 .

Faites les manipulations sur cet écran.



Moto Racer

Motos de gamins

Sur l'écran titre, faites R2, L2, L1, .

Les motos sont lentes

Sur l'écran titre, faites L1 L2 .

Super Moto

Sur l'écran titre, faites R1 R2 .

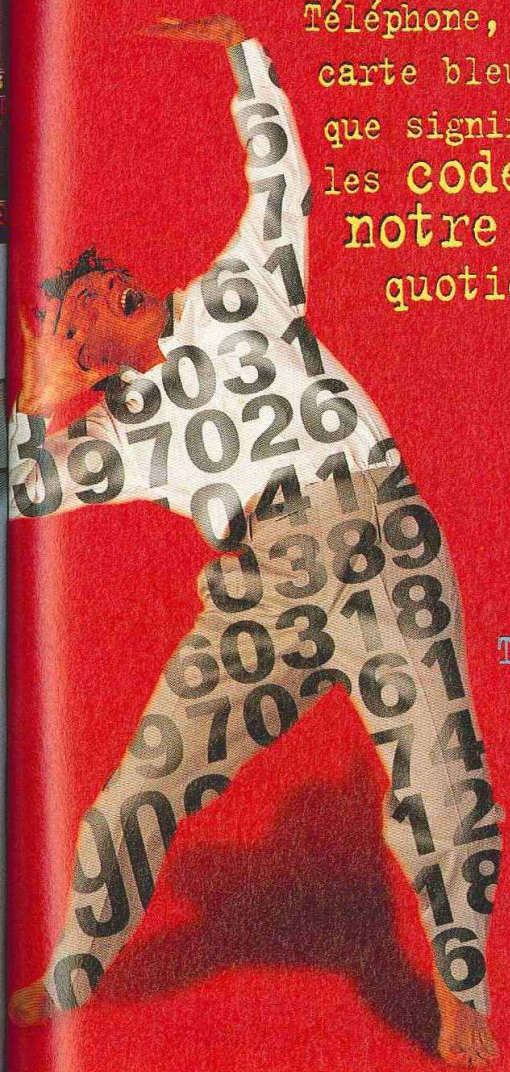
Quo ce mois-ci

N°16-15F
En vente à partir du 22 janvier
chez tous les marchands de journaux

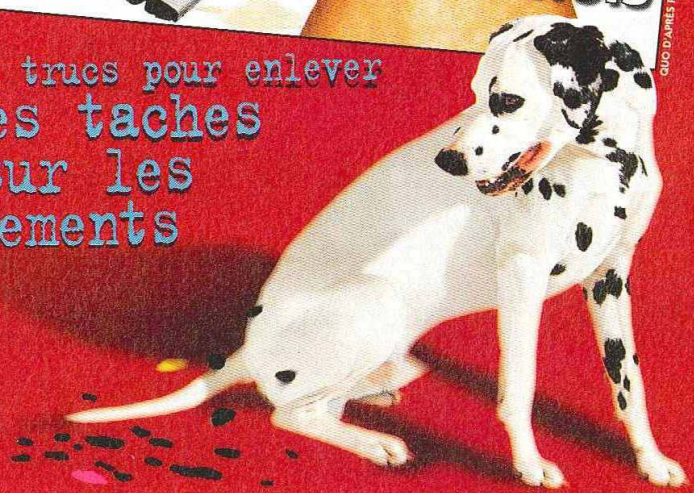
Manger végétarien, est-ce dangereux pour la santé ?

Des idées de jobs pour arrondir ses fins de mois

Téléphone, Sécu, carte bleue, que signifient les codes de notre vie quotidienne



Tous les trucs pour enlever les taches sur les vêtements



Nuclear Strike

Obtenir quatre continues

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : PHOENIX

Plus de rapidité

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : WARPDRIVE

Vies infinies

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : LAZARUS

Voir une démo

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : COMMERCIAL

Obtenir cinq continues

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : WARRIOR

Voler plus loin

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : MPG

Armes et munitions illimitées

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : GOPOSTAL

Toca Touring car

Ecouter tous les commentaires

Sélectionnez une course en mode "Championnat". Choisissez votre voiture, puis, sur l'écran suivant, maintenez enfoncés les boutons R1 + R2 + L1 + L2 + Start. Le jeu commencera alors en état de Pause et vous entendrez tous les commentaires !

Le jeu sera en mode Pause ; ce n'est pas un bug !

Maintenez enfoncés les boutons sur cet écran de chargement.

Mieux accrocher la route

Entrez le code suivant dans le menu des noms : FLEXMOBILE

Envoyer les voitures dans le décor

Entrez le code suivant dans le menu des noms : CMLOGRAV

Sélectionnez le mode "Championnat".

STOCK GAMES

NOUVEAU MAGASIN A MONTPELLIER

3615 STOCK GAMES

Nouveau Serveur sur Minitel !!! Catalogue de jeux, Nouveautés, dinogotchi a gagner, Tips...

NOUVEAU MAG
MONTPELLIER
51 Rue Grand J. Moulin
34000 Montpelier

329F

329F

Console Playstation + 30F de Bon d' achat* 990 Francs

LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs
Console Playstation
+ COOLBOADERS 2 + Carte Mémoire
349F

Faites modifier votre Playstation !!!
Pour avoir une Playstation Multistandard pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES
Modification Playstation + le cable RGB péritel (meilleure qualité d' image) pour 149 Francs !!!
Pour plus de renseignement, nous téléphoner au 01 46 33 07 83

PLAYSTATION Neufs

MONOPOLY	299 F
TEST DRIVE 4	329 F
ALERTE ROUGE	329 F
HERC'S ADVENTURE	329 F
NBA LIVE 98	349 F
CASTLEVANIA	329 F
BRAVO AIR RACE	329 F
TIME CRISIS + GUN	499 F

Playstation

G POLICE	329 F	ISS PRO	249 F
MDK	299 F	JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
STREET FIGHTER EX PLUS &	299 F	JUMPING FLASH	149 F
COURIER CRISIS	349 F	KILEAK THE BLOOD	99 F
TENNIS ARENA	349 F	LEGACY OF KAIN	99 F
FELONY	349 F	KRAZY IVAN	99 F
BUST & MOVE 3	249 F	LONE SOLDIER	149 F
EXPLOSIVE RACING	329 F	LOST VICKING 2	249 F
DYNASTY WARRIORS	349 F	MAGIC CARPET	99 F
RISK	299 F	MORTAL KOMBAT 3	149 F
		NFL GAME DAY	199 F
		NBA JAM T.E	99 F
		NEED FOR SPEED 2	249 F
		OLYMPIC GAMES	149 F
		OLYMPIC SOCCER	149 F
		PANDEMONIUM	149 F
		RALLY CROSS	199 F
		RAIDEN PROJECT	149 F
		RESIDENT EVIL	149 F
		FORMULA ONE	99 F
		RETURN FIRE	199 F
		2XTREME GAMES	199 F
		SHELL SHOCK	99 F
		SPACE HULK	149 F
		STAR GLADIATOR	149 F
		SYNDICATE WARS	199 F
		STREET FIGHTER ALPHA 2	199 F
		SPIDER	199 F
		THE D	149 F
		TOSHINDEN 2	199 F
		TEKKEN 2	249 F
		TOTAL NBA 97	149 F
		TOMB RAIDER	149 F
		TETRIS PLUS	199 F
		TUNNEL B1	99 F
		TWISTED METAL 2	199 F
		V RALLY	249 F

PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F	799 F
JOYPAD PSX	69 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BUST A MOVE 2	149 F
BURNING ROAD	149 F
CYBERSLED	99 F
CYBERSPEED	99 F
COMMAND AND CONQUER	199 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DIE HARD TRILOGY	149 F
DOOM	99 F
EXTREME PINBALL	149 F
EXTREME GAMES	149 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FIRE STORM	99 F
FIGHTING FORCE	249 F
GEX	149 F
GUNSHIP	149 F
IMPACT RACING	149 F

Pour d' autres titres, nous consulter

169F 169F 329F 329F 349F 329F 299F

Revendeurs, contactez-nous

Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d' ouverture prochaine ? STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES.
STOCK GAMES, C'EST : 27 MAGASINS EN FRANCE - IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE DEPUIS 5 ANS - LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO - CENTRALE D' ACHATS PUISSANTE - Pour plus d' information, contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

STOCK GAMES JUSSIEU CONSOLES
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES JUSSIEU CD ROM
"PC CD ROM - NEO - GEO NEC"
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras
75005 Paris
Tel: 01 46 33 07 83

27 MAGASINS STOCK GAMES OUVERTS DE 10H30 A 19H00 DU LUNDI AU SAMEDI

STOCK GAMES RIVOLI
32 Rue de Rivoli 75004 Paris
M° St Paul / Hotel de Ville
Tel: 01 42 74 43 22

STOCK GAMES MONTBELIARD
7 Rue des Fèbvres
25200 Montbeliard
Tel: 03 81 91 82 77

STOCK GAMES CLAMART
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
Tel: 01 40 95 00 86

STOCK GAMES REPUPLIQUE
13 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

STOCK GAMES CARHAIX
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: 02 98 93 74 64

STOCK GAMES IVRY
2 Place de l' Eglise 94200
Ivy-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

STOCK GAMES NANTES
" RAYON MANGA "
10 Rue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 53 12

STOCK GAMES NANTES
9 Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

STOCK GAMES GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

STOCK GAMES BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10

STOCK GAMES LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 08

STOCK GAMES MARSEILLE
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

STOCK GAMES BELLEVILLE
" RAYON MANGA "
100 Bd Belleville 75020 Paris
M° Belleville
Tel: 01 43 58 18 17

STOCK GAMES ANTONY
29 Av de la Division Leclerc - N 20
92160 Antony RER B ouvert 7jours/7
Tel: 01 46 740 300

STOCK GAMES BOULOGNE
118 Rue du Vieux Pt de Sèvres
92100 Boulogne M° Marcel Sembat
Tel: 01 46 21 19 92

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

STOCK GAMES SAINT GERMAIN
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

STOCK GAMES REIMS
29 Rue Chanzy
51100 Reims
Tel: 03 26 47 77 78

STOCK GAMES CLICHY
62 Rue du Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 64

STOCK GAMES VERSAILLES
Ctr Com Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
Tel: 01 39 53 30 30

STOCK GAMES METZ
80 en Fournirue
5700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

STOCK GAMES ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 52

STOCK GAMES LE HAVRE
68 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

STOCK GAMES NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

Des magasins à votre service

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles. Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. *Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs non cumulable avec carte de fidélité.

STOCK GAMES
Le spécialiste du jeu vidéo
http://www.dualnet.com/stockgames

BON DE COMMANDE *a retourner à* : STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port		35 F
TOTAL A PAYER		

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____

JE JOINS AVEC MA COMMANDE
0 CHEQUE BANCAIRE 0 MANDAT LETTRE

*Frais de port : jeux 35 f - console : 50 f Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h/48h

VMX Racing

Repeindre la piste en rouge

Pendant le jeu, sans faire la Pause, faites ▲ ● ● ■ ■ ● Select.

Modifier la maniabilité du jeu

Pendant le jeu, sans faire la Pause, faites ▼ ▲ ◀ ▲ ▼ ▶ ▶ ▼ Select.

Couleur disco

Pendant le jeu, sans faire la Pause, faites ● ■ ■ ● ● ▲ ▲ ● Select.

Visionner toutes les démos

Pendant le jeu, sans faire la Pause, faites ● ▲ ● ■ ■ ▲ ▲ ● Select.

Les motos sont Gouraud-shadés

Pendant le jeu, sans faire la Pause, faites ■ ■ ● ● ▲ ● ■ ● ▲ ■ Select.

Musique Techno-Funk

Pendant le jeu, sans faire la Pause, faites ◀ ▲ ▶ ▶ ◀ ▼ ▼ ▶ Select.

Le circuit ondule

Pendant le jeu, sans faire la Pause, faites ▲ ◀ ▶ ▶ ▼ ▲ ▼ ▲ Select.

Duke Nukem 3D

Il suffit de fracasser n'importe quelle source d'eau (et cela va de la pompe à incendie au WC) et d'aller boire en pressant la touche d'ouverture des portes. Vos points de vie remonteront lentement mais sûrement !

Bloody Roar

Grosse tête

Sur l'écran de sélection des combattants, maintenez le bouton L2 et validez votre personnage avec ●.

Taille de nain

Sur l'écran de sélection des combattants, maintenez le bouton R2 et validez votre personnage avec ●.

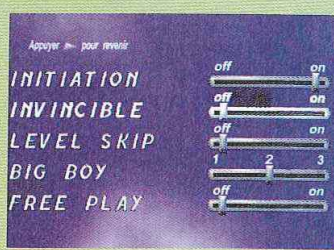
Incredible Hulk

Les codes de niveaux

Niveau 1 : 10C80B7C7C
Niveau 2 : 10C82E5E54
Niveau 3 : 80D82E206E
Niveau 4 : 00D02702BA

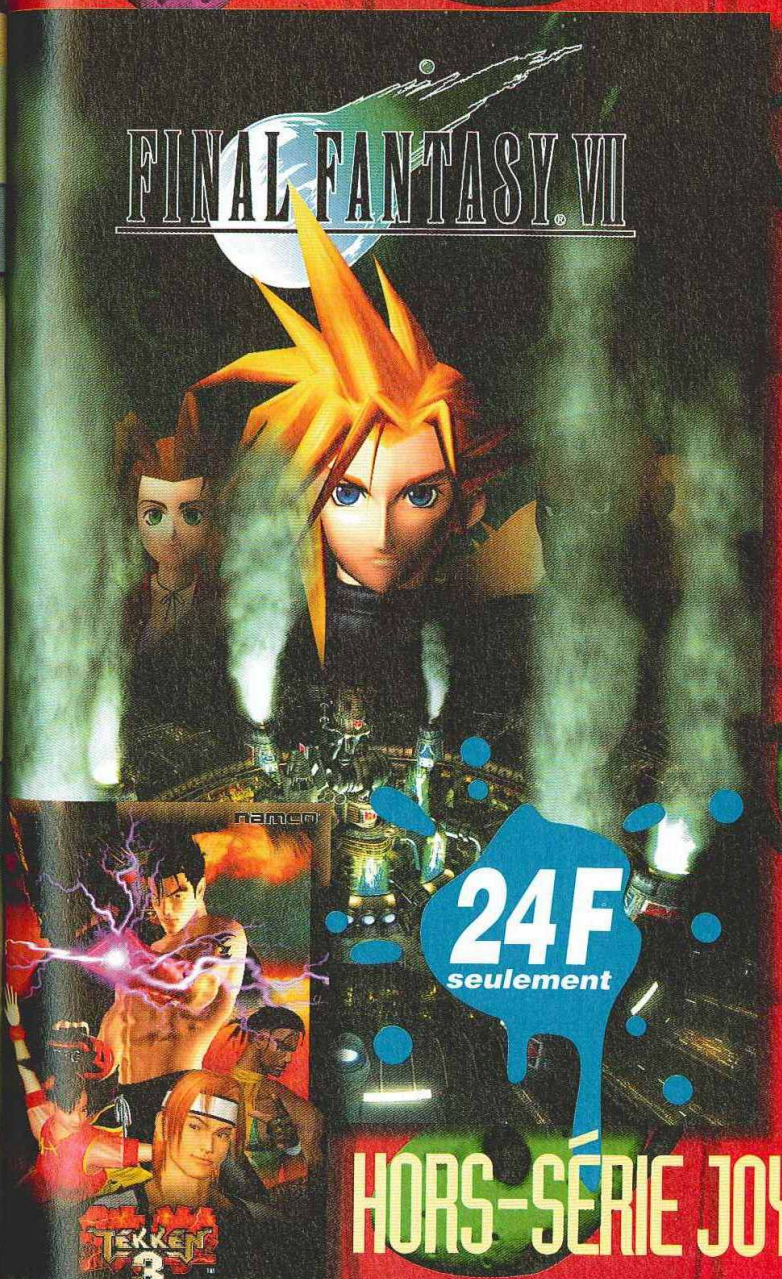
Fantastic Four

Accéder à toutes les options secrètes



Sur l'écran des menus généraux, allez dans "Options", placez votre curseur sur "Initiation" puis pressez simultanément sur les boutons L1 + R1 + L2 + R2. Ensuite, faites ▶. De nouvelles options apparaîtront et vous proposeront, entre autres, l'invincibilité ou la sélection des niveaux.

LE VENDREDI 13 FÉVRIER



2 posters GEANTS
(Tekken 3 + Final Fantasy VII)

14 autres POSTERS D'ENFER

24F seulement

HORS-SÉRIE JOYPAD SPÉCIAL POSTERS

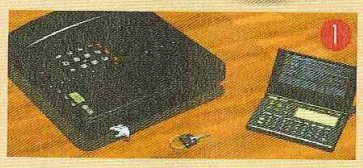
spécial

The Last Report

Chers lecteurs, vous nous avez beaucoup questionnés lors de vos appels téléphoniques incessants sur le jeu "pas banal" Last Report, et c'est la raison pour laquelle vous trouverez ici votre bonheur et la paix pour votre esprit.

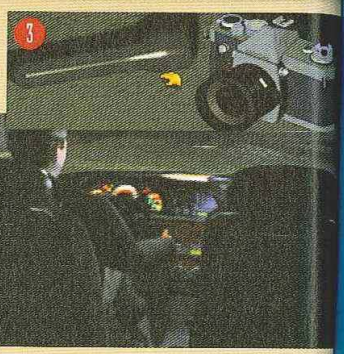
1 : L'appartement de Dan

Répondez au téléphone qui sonne au tout début du jeu. C'est Sarah, une amie de Dan qui appelle à l'aide. Prenez les clefs et l'agenda (1) sur la table près du fauteuil, ensuite allez au bureau devant l'ordinateur. Dans le tiroir se trouve de l'argent et un badge (2), bien sûr emparez-vous de ces éléments. Quittez l'appartement.



2 : Dans la voiture

Ouvrez la boîte à gants et prenez l'appareil-photo et la lampe (3). Sélectionnez la clef de voiture parmi les objets de l'inventaire et démarrez-la (4). Choisissez la seule destination possible : l'immeuble de Sarah.

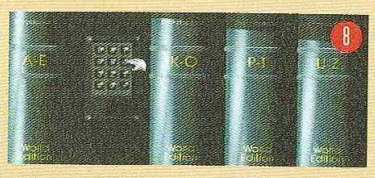


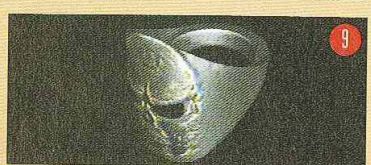
3 : L'immeuble de Sarah

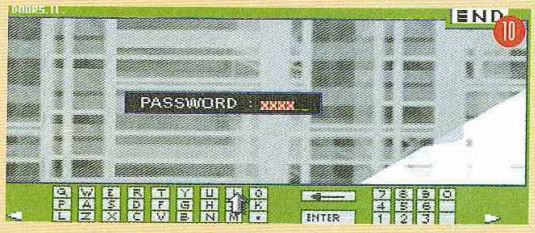
Entrez dans l'immeuble, un policier un peu trop zélé vous bloquera l'accès et vous demandera ce que vous faites là. Sélectionnez la réponse numéro 2 parmi le choix de phrase ("Au revoir, officier"). De nouveau à l'extérieur, parlez à l'homme dans la camionnette (5) de façon à acheter une combinaison de laveur de carreaux en choisissant la dernière phrase à chaque fois. Vous pourrez dès lors entrer dans l'appartement sans être bloqué par le policier (6).

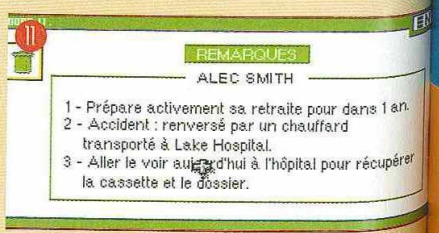
4 : L'appartement de Sarah

Ouvrez le tiroir du bureau et prenez la liste des numéros de téléphone qui comprend en particulier celui de Sarah (7). Ensuite, montez à l'étage et dirigez-vous vers la seconde rangée de livres. Regardez le deuxième livre à gauche : un digicode apparaît. Tapez "4040" (8) (les quatre derniers chiffres du numéro de Sarah, différents par rapport à l'agenda de Dan). Prenez la bague (9) au sol dans la chambre (petit objet brillant au pied du bureau) puis redescendez afin d'accéder à l'ordinateur. Entrez le mot de passe suivant : "DUQUI" (10) (nom de l'auteur du tableau près de la cuisine) et allez à la poubelle de l'ordinateur. Sélectionnez "Remarque" (11) parmi les choix proposés et lisez un maximum d'écrans pour accumuler les infos. Attardez-vous spécialement sur les deux écrans mentionnant Lake Hospital puis laissez l'ordinateur après avoir vidé la poubelle. Sortez de l'immeuble et revenez à la voiture. Démarrez et dirigez-vous vers Lake Hospital.









onze mondial

SUPER CADEAU

LA CARTE «INTERACTIVE» DE FRANCE 98

avec

Les équipes

Les programmes par site

MARSEILLE : STADE-VELODROME

Matchs de Poule — SCORE

Ven 12/6 21H00	France	Afrique du Sud
Lun 15/6 14H30	Angleterre	Tunisie
Sam 20/6 21H00	Pays-Bas	Corée du Sud
Mar 23/6 21H00	Brésil	Norvège

Phase Finale

Samedi 27 juin, 16h30 : 1/8 de FINALE — SCORE

1B → 2

2A

Samedi 4 juillet, 16h30 : 1/4 de FINALE

SAINT-DENIS : STADE DE FRANCE

Matchs de Poule — SCORE

Dim 10/6 17H30	Brésil	Ecosse
Sam 13/6 21H00	Pays-Bas	Belgique
Jeu 18/6 21H00	France	Arabie Saoudite
Mar 23/6 16H00	Italie	Autriche
Ven 26/6 21H00	Roumanie	Tunisie

Phase Finale

Dimanche 28 juin, 21h : 1/8 de FINALE — SCORE

1D* → 4

2C*

Vendredi 3 juillet, 16h30 : 1/4 de FINALE

2 → B

3

Mercredi 8 juillet, 21h : 1/2 FINALE

B

D

Dimanche 12 juillet, 21h : FINALE

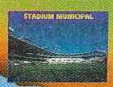
*1D=1er du groupe D, 2C=2e du groupe C

SAINT-DENIS

PARIS

NANTES

BORDEAUX



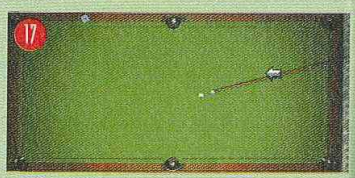
TOULOUSE

EN VENTE 19F SEULEMENT, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

5 : Lake Hospital

Attendez l'arrivée de la camionnette puis entrez à l'intérieur en empruntant l'accès qui se trouve à l'arrière (12). Vous arrivez alors au sous-sol (incroyable non?). Dirigez-vous vers la porte et entrez, une fois dans le couloir, vous verrez que la seconde issue sera entrouverte, surtout n'entrez pas dans la pièce ! Choisissez l'action "Regarder" et zyeutez à travers l'ouverture tel un voyeur (13). Attendez ensuite quelques secondes afin que l'hôtesse d'accueil quitte son poste. Emparez-vous de la blouse de docteur accrochée au mur (14) (comme par hasard elle vous ira comme un gant...) et consultez le registre (15) sur le bureau (la chambre d'Alec Smith y est mentionnée c'est la 8). Allez vers le couloir au fond et dirigez-vous vers la chambre 8. Prenez le bout de papier sous le lit où est écrit "Sirius Bar" (16) et quittez la chambre. Entrez dans la chambre 2. Appuyez sur le bouton près du lit pour alerter l'infirmière. Pénétrez dans la pièce voisine n°4 par la porte latérale. Attendez que l'infirmière entre dans la chambre 2. Sortez dans le couloir et filez dans le local vitré des infirmières. Prenez la clef couleur or en forme d'étoile et sauvez le jeu. Sortez du local et poussez vite (action "prendre") la table roulante afin de faire tomber le garde. Devant l'ascenseur aucun code ne marche, utilisez donc la clef dorée sur le digicode (super logique !) et échappez-vous par le sous-sol en empruntant le couloir qui donne sur une porte blindée. La porte n'étant pas blindée pour rien, vous ne pourrez l'ouvrir. Allez alors vers la seule issue possible : le couloir à droite. Tirez-vous par le conduit à gauche. Une fois sorti de l'hôpital, retournez à la voiture et allez au Sirius Bar.

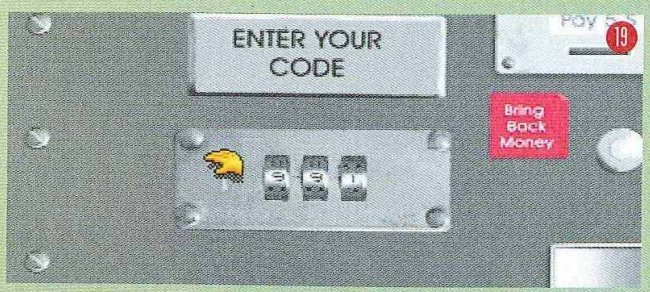
6 : Le Sirius Bar



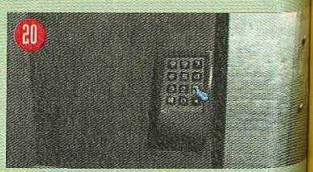
Parlez à la barmaid. Au cours de la conversation, montrez-lui la bague trouvée chez Sarah. Puis retournez chez vous histoire de faire passer le temps. Revenez au Sirius Bar et dirigez-vous vers le fond de la salle et proposez à l'homme de jouer au billard. Sauvez le jeu. Gagnez la partie en effectuant trois coups gagnants sur trente en choisissant la position 7 en partant du bas et la force maximum (position 8) (17). Vous gagnerez 1000$ et suivrez les méchants. Une poursuite en voiture digne de la série "Chip's" vous attend : vous arriverez sur les talons des méchants. Arrivé dans la gare, ils auront disparu.

7 : La gare

Allez au guichet sur la gauche et achetez un ticket de métro (18). Rendez-vous aux consignes et choisissez la numéro 12. Faites le code "991" (19) et prenez le message (c'est un message cripté pas banal donnant le code de la porte du labo de drogue au sous-sol de l'hôpital : 1124). Sauvegardez le jeu. Prenez à tout prix l'escalator qui mène au métro, car si vous sortez, des flics vous cueilleront. Une nouvelle scène d'action commence et Dan va pouvoir rejoindre la station suivante. Sauvez le jeu et retournez à l'hôpital.



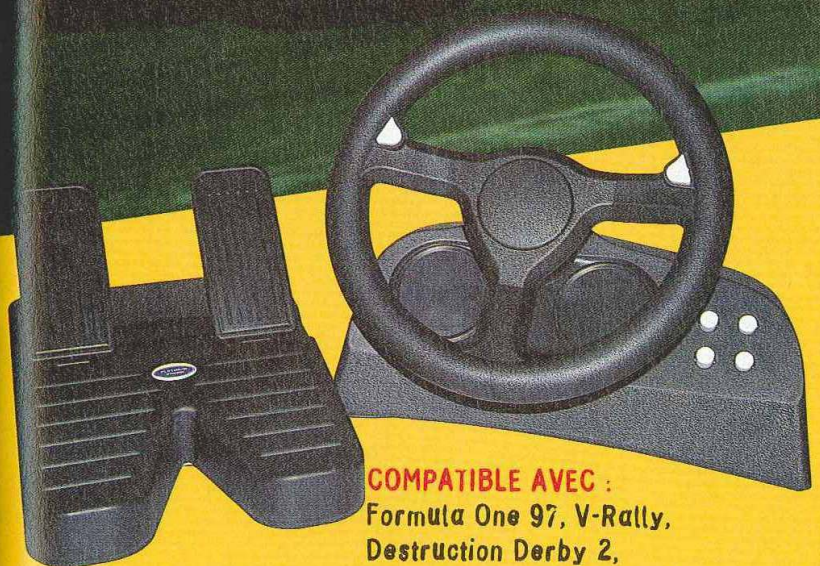
8 : Retour à Lake Hospital



Pénétrez dans l'hosto par le conduit d'aération extérieur et retournez dans les sous-sols. Trouvez la porte blindée (souvenez vous..!) et entrez le code "1124" pour accéder au laboratoire (20). Prenez un sachet de poudre (21) (de la drogue, mon Dieu !) et faites des photos (22). Sortez et retournez à la gare en prenant le métro.

GAGNEZ-VOUS UNE CONDUITE...

GAGNEZ DES VOLANTS ET DES PÉDALIERS MAD CATZ



COMPATIBLE AVEC :
Formula One 97, V-Rally,
Destruction Derby 2,
Toca Touring Car, Need For Speed 2...

3615 PSNEWS

1,29F/min

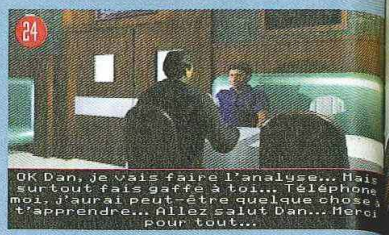
LE SERVEUR OFFICIEL PlayStation MAGAZINE

9 : La gare - 1

Téléphonez à Rugler et persuadez-le d'accepter un rendez-vous. Dites-lui que vous avez trouvé un labo de drogue pas banal, il acceptera alors de venir. Lors de cette appel téléphonique, un homme (Mac Crowny) est venu déposer quelque chose (la fameuse cassette vidéo) dans la consigne 12. Prenez-la (23) et allez au restaurant en prenant le métro.

10 : Le restaurant

Parlez à Rugler du labo zarbi et donnez-lui la poudre blanche à analyser (24). Retournez à la gare par le métro.



11 : La gare - 2

Téléphonez à Haywood afin qu'il vous accorde l'accès à Channel Z pour visionner la cassette. Pour cela, sélectionnez dans l'ordre "Salut...", "...cassette vidéo...".

12 : Channel Z

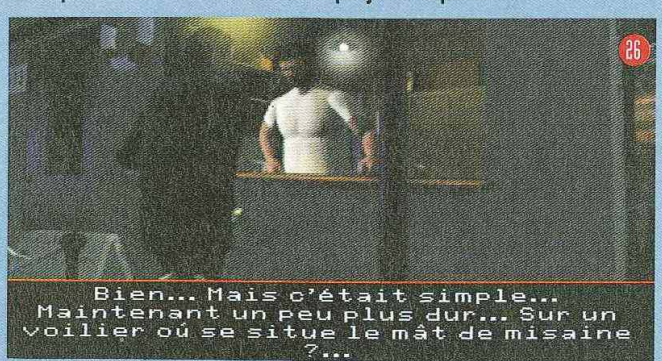
Commencez par mettre la cassette vidéo dans le lecteur du moniteur du centre, puis allumez les deux autres écrans en pressant la petite touche à gauche et appuyez sur le bouton "V". Utilisez les commandes lecture et image par image pour localiser l'endroit de la bande où se trouve un message subliminal pas banal (un peu après la séquence où un joueur est mis en lumière). Quand vous êtes arrêté sur une image criptée, passez le contrôle sur l'autre écran et avancez d'une seule image de façon à afficher le seconde partie du message. Pressez le bouton "Mx" de la console de façon à mixer les deux images sur l'écran du centre : le message "VOTE MAC CROWNY" apparaîtra (25). Sortez de Channel Z et retournez à la gare par le métro.

13 : La gare - 3

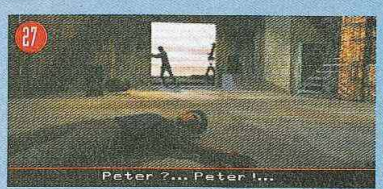
Téléphonez à Rugler, il vous donnera alors rendez-vous aux docks. Allez au docks.

14 : Les docks

Louez un bateau pour 1000$, pour cela vous devrez répondre correctement à un questionnaire semi-aléatoire pas banal (26)... Inutile de vous préciser que cette étape est vitale pour le succès du jeu, il va falloir que vous répondiez à trois questions pour gagner les clefs du bateau. Le vieux pêcheur sera aussi assommant que Julien Lepers...



15 : L'entrepôt



Une fois les clefs du bateau obtenues, rendez-vous à l'entrepôt. Vous y trouverez Rugler mort (27) (c'est pas trop tôt !). Tirez sur l'homme (action "utiliser objet", "pistolet" sur la zone "ombre de l'homme"). Sauvez le jeu et sortez de l'entrepôt. Une poursuite en bateau commence mais cette fois vous serez la proie. Durant la fusillade-poursuite, le bateau ennemi explosera et le jeu se terminera par un petit épilogue. A vous les gonzesses et les Quiches Lorraines ! (28)

ABONNEZ-VOUS A PlayStation Magazine

6 Numeros PlayStation 294 F

Le jeu Nightmare Creatures 299 F

~~593 F~~

pour vous 519 F

seulement,

soit 74 F d'économie

BULLETIN D'ABONNEMENT

PS125

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - TSA 20224 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

☐ Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 numéros) et je recevrai en plus le jeu Nightmare Creatures au prix exceptionnel de 519 F au lieu de ~~593 F~~
Je réalise ainsi une économie de 74 F !

Voici mes coordonnées :
Nom : Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : LLLLL Ville : .....

Date de naissance : LL LL 19LL

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° LLLL LLLL LLLL LLLL
Expire le LL LL

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine. Vous recevrez votre jeu 3 à 4 semaines après réception du 1er numéro de votre abonnement. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 F et le jeu Nightmare Creatures au prix de 299 F (+ 16 F de frais de port et d'emballage).

Des démos à la neige

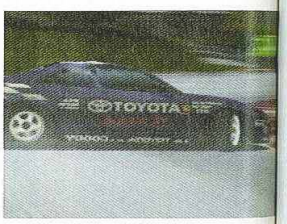
Les démos proposées ce mois-ci par PlayStation Magazine ont le mérite de la diversité. Course, action, football, aventure, tir... Il y en a pour tous les gouts. Joyau de ce CD, la vidéo de Gran Turismo qui vous en mettra très certainement plein la vue. A voir et à revoir sans modération. Tous à vos consoles !

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation ™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation ™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation ™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation ™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation ™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.
PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

GRAN TURISMO

EDITEUR : SONY C.E.J.
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
PROGRAMME : UNE VIDÉO NON JOUABLE

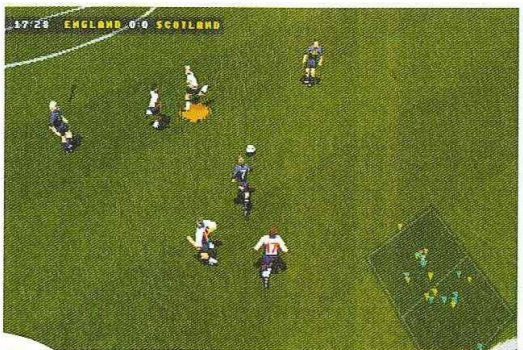
Gran Turismo : la simulation de course du siècle. On vous en a beaucoup parlé mais le voir tourner de visu est encore mieux, et c'est ce que vous propose cette vidéo. Vous y découvrirez l'intro du jeu accompagnée de vidéos du jeu lui-même : replays, réglages de votre voiture, courses... A priori, tout amateur de caisses qui voit cette démo pour la première fois reste pantois. L'article consacré à Gran Turismo à l'intérieur du magazine vous décrit en long, en large et en travers ce qui vous attend. Lisez-le, matez la vidéo et dites-vous que seuls quelques mois sont à attendre pour que le jeu sorte en France le 15 mai...

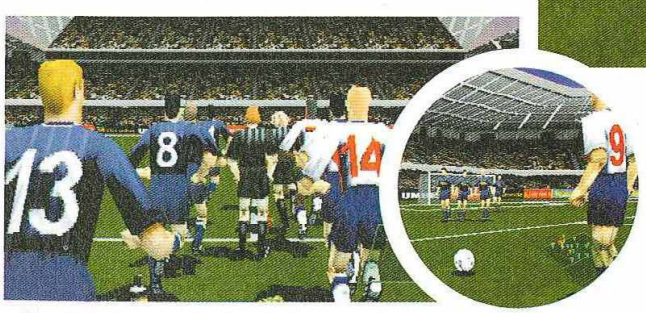


ACTUA SOCCER 2

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
GENRE : FOOTBALL
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UNE MI-TEMPS, POUR UN JOUEUR

Actua Soccer 2 est ce que l'on pourrait appeler le jeu de foot à la kick-off. Vous devez constamment pousser le ballon pour le garder au pied et les personnages sont vus d'assez haut, histoire de vous donner une assez grand panorama. Les commandes sont assez simples et le jeu rapide, ne vous laisse pas le temps de souffler. Dix angles de vue différents sont disponibles et vous pourrez même faire appel à un système de replay pour revoir vos plus belles actions. Une simulation de foot résolument axée arcade.



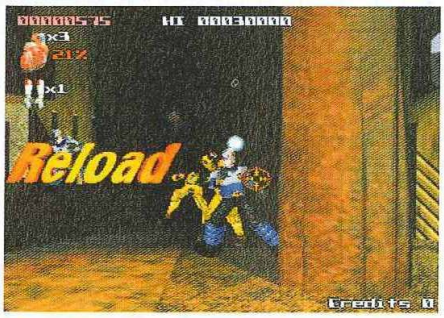


△	Longue passe
○	Vitesse du joueur accélérée (on pousse le ballon plus loin)
□	Passe courte
✕	Tir (rester appuyé pour tirer plus ou moins loin)
SELECT	Menus caméra, replay et quitter

JUDGE DREDD

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
GENRE : TIR
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR LE PREMIER NIVEAU, POUR UN JOUEUR

Judge Dredd est un jeu de tir tout ce qu'il y a de plus basique. Des tas de méchants ont la mauvaise idée d'apparaître subitement devant vous ; et vous devez les abattre à la chaîne. Dans cette démo, il vous faudra faire attention à ne pas éliminer les innocents (habillés de jaune) et vous aurez la possibilité de découvrir de nombreux bonus en tirant dans les décors. Vous pouvez vous y essayer au paddle, bien sûr, mais aussi au gun si vous en possédez un.



COOLBOARDERS 2

EDITEUR : UEP SYSTEMS
GENRE : SIMULATION DE SNOWBOARD
PROGRAMME : UNE VIDÉO NON JOUABLE

La vidéo de Coolboarders 2 vous montre, bien évidemment, certaines des plus belles figures qu'on peut effectuer dans le jeu. Vous y découvrez le tracé des circuits, voyez de quelle façon peut être relooké un perso, admirez quelques replays, jetez un oeil sur le mode deux joueurs... Tout ce qu'il faut savoir sur ce titre est ici condensé. Pour les amateurs de glisse et de sensations fortes.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Magazine, TSA 20224, 92887 Nanterre Cedex 9.

PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°s) pour **245 F** soit au lieu de ~~294 F~~

1 numéro gratuit !

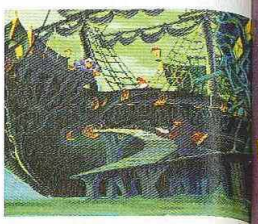
Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :
1 ❑ (6 n°s + 6 CD) au prix de **245 F** au lieu de 294 F soit 1 numéro gratuit
2 ❑ (11 n°s + 11 CD) au prix de **439 F** au lieu de 539 F soit 2 numéros gratuits
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋
Expire le : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋ Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊⌋ Ville : _____
Date de naissance : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋⌊⌊⌋ Sexe : ❑ M ❑ F
PS100
Offre valable deux mois et réservée à La France métropolitaine.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

DISCWORLD 2

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : AVENTURE LOUFOQUE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UNE PARTIE DU JEU



Votre objectif, dans cette démo : sortir de la ville... mort ou vif puisqu'a priori vous ne pouvez la quitter qu'en étant un mort vivant (pour ceux qui ne le sauraient pas, ce jeu est super irrationnel). La marche à suivre est la suivante : discutez avec le porteur de morts, dans la rue. Il vous parle de la nécessité de posséder un certificat de décès. Pour le récupérer, il faut mystifier le croque-mort. Allez dans la ruelle aux vagabonds et, à droite du canardeur (un canard vit sur sa tête...), prenez la scie. Servez-vous en pour couper le bras du mannequin, dans la première maison. Allez voir le croque-mort et utilisez le miroir sur le bec bunsen. Ensuite, utilisez le bras du mannequin puis la glace (donnée dès le départ) sur Rincevent. Allongez-vous sur la table et parlez au croque-mort. Vous passez alors son examen et gagnez un certificat de décès. Apportez le certificat au porteur de morts et c'est terminé. Il est possible d'effectuer d'autres actions, mais elles ne sont pas indispensables au bon déroulement de cette mini-aventure.

Note : Attention, si, dans Discworld 2, vous restez plus d'une minute sans toucher à aucune commande, vous risquez de revenir à la page de présentation du CD de démos.

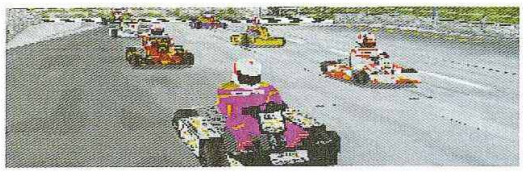
.....	Action (prendre, discuter)
.....	Marcher
.....	Examiner
.....	Zapper une conversation
Select	Quitter.
Start	Menu options
À LA SOURIS	
Bouton gauche	Marcher (un click) ou action (deux clicks)
Bouton droit	Examiner
Les deux boutons en même temps	Options, avec possibilité de quitter

.....	Accélérer
.....	Freiner
.....	Changer la vue

FORMULA KARTS

EDITEUR : MANIC MEDIA/TELSTAR
GENRE : COURSE DE KART
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UN CIRCUIT, POUR UN JOUEUR

Une petite démo sympathique qui vous permettra de juger de la fluidité de l'animation et des sensations qu'apportent ce jeu. Seul le circuit d'Allemagne est ici disponible tout comme un seul type de kart. Vous faites la course contre sept autres concurrents dirigés par la console. Vous avez droit à un classement après avoir effectué quelques tours de circuits. Il faudra vous y reprendre à plusieurs fois avant de terminer premier...



ROSCO MC QUEEN

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ARCADE / ACTION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UN NIVEAU, POUR UN JOUEUR

Cette démo vous invite à manipuler Rosco dans un bâtiment infesté de robots étranges et où de nombreux incendies spontanés apparaissent. Vous devrez éteindre les flammes grâce à votre lance à eau (n'oubliez pas de vous recharger en bouteilles) et vous débarrasser des ennemis en leur faisant goûter votre hache. De nombreux endroits se trouvent derrière des parois en bois. N'hésitez donc pas à tâter les murs, avec votre arme, pour découvrir ce qu'il y a derrière. De même, approchez-vous de tout personnage humain qui se trouve encore à l'intérieur du bâtiment ; votre robo-sentinelle le délivrera.

.....	Action
.....	Saut
.....	Sélection objets
L1	Petits pas sur la gauche
R1	Petits pas sur la droite

Le nouveau Hors-Série de PlayStation MAGAZINE

Après 2 numéros épuisés ne manquez pas le prochain Hors-Série PlayStation Magazine

LE N°3

En vente le 16 janvier

Les solutions complètes de

- Tomb Raider II
- L'Odyssée d'Abe
- Castlevania
- Les Chevaliers de Baphomet 2
- Bloody Roar
- Crash Bandicoot 2
- Colony Wars
- Duke Nukem 3D... et encore bien d'autres !
- Et tous les secrets inédits de Final Fantasy VII

Bientôt épuisé !

© Core Design

Court métrage

Si mauvais qu'on n'a pas voulu nous l'envoyer ?

Une fois encore, un jeu sort dans le commerce sans que la peine soit prise de nous l'envoyer. Une attitude curieuse d'autant plus que le titre en question est une licence qu'attendent tous les joueurs de cartes. Les Wizards of the Coast tentent le sort d'invisibilité, mais une fois encore, il se trouve que, tout comme vous, nous arpentons les magasins de jeux à la recherche de la perle rare. Impossible de nous échapper, alors autant jouer le jeu et nous envoyer tous les titres, fussent-ils médiocres. Respecter les consommateurs auxquels on vend un produit n'a jamais nuit à personne.

2/10

EDITEUR : ACCLAIM
DÉJA DISPONIBLE

Magic the Gathering, Battlemage

On croyait qu'ils avaient décidé d'abandonner cette adaptation PlayStation de Magic, le jeu de cartes déjà sorti sur micro. Médiocre sur PC, la version console n'est pas meilleure. Toutefois, elle ne nous a pas échappée puisqu'au détour d'un rayon, nous sommes malencontreusement tombés dessus. On l'a acheté, et on y a joué... au moins 10 heures. C'est bête, car comme dirait Skywalker, "il a encore du bon en lui !" Présenté sous forme de mini-wargame, il s'agit en solo de conquérir des territoires. Chaque rencontre avec un des 5 adversaires que vous oppose la machine se solde par un duel de sorts. Avec des rencontres façon "livre dont vous êtes le héros", où la bonne réponse déterminera vos gains en termes d'argent, de sorts, ou de territoires, Magic pourrait bien plaire... pour les amateurs, tout du moins. Les musiques placent bien l'ambiance, certains graphismes en haute résolution sont très jolis. Mais vraiment, les duels, soi-disant en semi-temps réel (c'est déjà une aberration par rapport au jeu de cartes), sont pourris. Graphiquement mauvais, l'animation se montre bien pire, les bruitages ridicules, et l'ensemble de l'interface entraînerait de longues discussions si l'on s'y attardait. En plus, vous pouvez perdre de manière intempestive, comme si une jauge de temps invisible se faisait joie de vous stopper à 2 points de la victoire. Magic ne saurait intéresser les puristes du jeu original, tant il lui est infidèle. Quant aux autres, ils le trouveront ennuyeux à mourir. Mais, il n'est pas si mauvais que ça, ils auraient presque pu nous l'envoyer, celui-là.

La base de données des cartes ne contient que la 3e édition dite "revised" du jeu de carte.

SCORE MANIA

DES PRIX EN NEUF ET EN OCCASION TOUJOURS A LA BAISSE !

Le défi en soi !

Revendez - Echangez - Achetez

vos jeux vidéo et consoles 16 - 32 - 64 bits et CD-ROM PC

S^T GERMAIN EN LAYE
42, rue de Paris
78100 S^T GERMAIN EN LAYE
(RER A)
✆ : 01 30 61 47 47
Mardi au samedi de 10h à 19h
Dimanche de 10h30 à 13h

BOULOGNE
221, Bd Jean Jaurès
92100 BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
✆ : 01 41 41 92 92
Lundi de 14h à 19h
Mardi au samedi de 10h à 19h

ITALIE 2
La Tête dans les Nuages
75013 Paris
Métro Place d'Italie
✆ : 01 53 80 3000
ouvert 7 jours/7
de 11h à 19h

BREST
75, rue Jean Jaures
29200 BREST
✆ : 02 98 800 633
Lundi au vendredi 10h-12h 14h-19h30
Samedi Non Stop de 10h à 19h30

***CREEZ VOTRE MAGASIN**

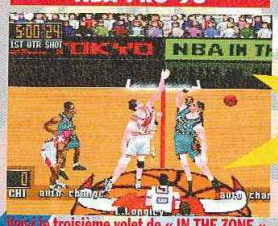
PSX
CONSOLE NEUVE : 990 Frs
OCCASION : 790 Frs

Prix des jeux neufs de 149 Frs à 349 Frs MAXIMUM!

SKULL MONKEYS

Réalisé par le créateur de Earthworm Jim, ce jeu de plate forme en 2D ne laissera pas indifférent. Avec un look un peu glauque et avec beaucoup d'humour, voilà un titre à suivre.

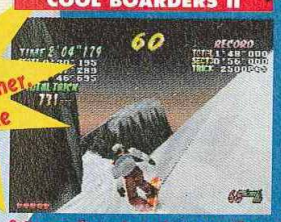
NBA PRO 98



Voici le troisième volet de « IN THE ZONE », titre célèbre de Konami. Cette nouvelle mouture semble bien meilleure que les précédentes avec une IA améliorée. L'action est au rendez-vous!

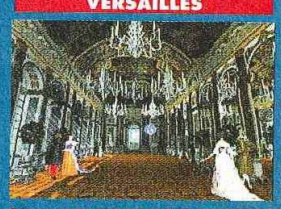
Nombreux jeux d'occaz N64 : nous téléphoner PSX : à partir de 59 Frs !

COOL BOARDERS II



Cette nouvelle mouture est encore meilleure que la précédente. Un jeu de glisse très fun pour de nombreuses heures de plaisirs. 2 joueurs en simultanés.

VERSAILLES



Découvrez les intrigues à la cour du roi Soleil. Un jeu d'aventure splendide qui vous permettra de visiter le célèbre château.

ONE

Voilà un jeu d'action qui déménage. Entrez dans la peau d'un marine dans l'univers futuriste. Des effets visuels impressionnants pour une très bonne réalisation. Un must.

FIGHTER IMPACT

Dans ce jeu de combat, point de boule de feu et autre gadget. Avec huit personnages, vous choisirez votre technique de combat parmi les trois disponibles.

GAGNEZ 60 Frs de Bonus pour la revente de vos jeux.

*(voir condition en magasin)

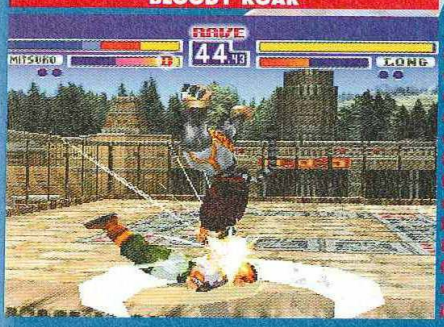
THEME HOSPITAL

La fameuse simulation PC enfin sur votre Playstation. Soyez entrepreneur et gérez au mieux votre hôpital. Un challenge difficile pour des maladies très "spéciales".

SNOW RACER 98

Un jeu de Snow Board et de ski qui associe aussi bien compétitions et plaisirs que fluidité et jouabilité. Un jeu qui va combler tous les amoureux de la glisse sous toutes ses formes.

BLOODY ROAR



Avec ce titre de chez Hudson, le combat est à l'honneur sous une nouvelle forme cette fois. En effet, les huit personnages disponibles auront la possibilité de se transformer en Bloody avec de nouveaux pouvoirs. Un jeu subtil donc.

Cartes MAGIC et PORTAL en vente à Boulogne

*- Vous avez le défi en vous!
- Vous êtes ambitieux!
- Vous rêvez de créer votre propre entreprise tout en restant indépendant!
Alors, nous pouvons faire ensemble des projets.
Rejoignez le groupe SCORE MANIA en téléphonant au 01.46.66.25.50

Prix sous réserve typographique - Certains prix peuvent varier selon le magasin.

CONCEPTION GRAPHIQUE : emap-alpha

IZB PRÉSENTE
TOUR98
AVRIL
8/04 METZ - 11/04 REIMS - 16/04 ANNECY
17/04 GENÈVE - 18/04 GRENOBLE - 19/04 BOURGES
21 & 22/04 PARIS
SKYROCK
LA SUPER RADIO
PlayStation
LE JEU VIDEO NOUVELLE GENERATION
DELABEL

Petites annonces

Achat

Département 2
Achète Resident Evil Director's Cut 150 Frs, Action Replay 100 Frs. Tel à Stéphane au 03 23 58 51 63.

Département 2
Achète câble link et carte mémoire à bon prix. Tel à Maxime au 03 23 73 00 42.

Département 31
Achète Tomb Raider II, Courier Crisis, Cool Boarders à prix raisonnables. Tel au 05 61 06 60 85 à Jonathan après 17h.

Département 34
Achète Crash Bandicoot 2 de 200 à 250 Frs et codes Tomb Raider I à 20 Frs. Tel au 04 67 71 50 75 à Yoan.

Département 57
Achète Theme Park entre 80 et 130 Frs et Jonah Lomu Rugby entre 90 et 140 Frs. Vanessa Bettannier 15, rue Ribot 57180 Terville ou Tam Tam au 06 01 30 62 94 ou au 03 82 34 53 08 après 18h30.

Département 57
Achète Crash Bandicoot 2 : 200 Frs, Toca 210 Frs, FF7 : 220 Frs, échange Doom + codes + 80 Frs, Jumping Flash + 100 Frs contre Crash Bandicoot 2, Toca, FF7. Tel au 03 87 64 43 65 aux environs de Metz.

Département 62
Achète numéros Hors Série PlayStation 1 et 2. Gourdin Dominique 1, rue Léon Belly 62500 St Omer.

Département 77
Achète Grand Theft Auto et Final Fantasy 7 à prix raisonnable. Tel à Francis au 01 64 22 32 94.

Département 85
Achète toute démo PlayStation de 5 à 15 Frs, échange possible jeux contre 10 démos. Envoyez liste à Stéphane Thevenot 4, rue des Acacias 85670 St Paul Mont Penit.

Contact

Département 1
Echange Crash Bandicoot, Tekken 2, Formula One, Discworld, Worms, True Pinball, Magic Carpet, NFS contre V-Rally, Spider, Hercule, Croc, MDK, Soulblade, Overblood. Tel au 04 79 81 11 47.

Département 2
Echange Pandemonium, Crash Bandicoot, Cool Boarders, WipEout 2097 contre les Chevaliers de Baphomet, Kurushi, Sim City 2000. Tel entre 18 et 20h 30 au 03 23 57 47 17.

Département 8
Echange Croc contre Ace Combat 2 ou Cool Boarders 2. Tel au 04 91 77 71 58 à Christophe après 17h.

Département 33
Echange PlayStation + 2 pads + 2 MC + Resident Evil, LBA, Soulblade, Need for Speed, Formula One, Tekken, Rayman, Twisted Metal 2 contre Net Yarose. Tel au 05 57 68 21 95.

Département 34
Echange Fighting Force + ST Fighter Alpha contre Colony Wars, Alerte Rouge, Street Fighter EX +, Micro Machines V3 ou GTA. Tel à Grégory au 04 67 90 09 62 après 18h.

Département 51
Echange Adidas Power Soccer (boîtier cassé), Ridge Racer Revolution, Rayman, Destruction Derby, Tekken, Pandemonium contre Moto Racer, Les Chevaliers de Baphomet. Tel à Aurélien au 03 26 61 73 89 après 17h.

Département 54
Echange Fighting Force contre FF7, Alerte Rouge ou autres jeux récents. Tel au 03 83 74 32 10.

Département 56
Echange Tomb Raider II contre Croc, Crash Bandicoot 2 ou Heart of Darkness. Tel à Jérémy au 02 97 85 50 52.

Département 56
Echange Tunnel B1 contre Nightmare Creatures ou Machine Hunter avec 50 Frs éventuellement. Tel à Axel au 02 99 90 40 59 entre 18 et 20h.

Département 62
Echange Porsche Challenge, WipEout 2097, Tomb Raider, Cool Boarders, Formula One contre LBA, Hercule ou autres. Tel après 18h au 03 21 95 99 10.

Département 62
Echange V-Rally contre Colony Wars, 2xtreme. Tel au 03 27 09 99 77 après 17h à Louis.

Département 77
Echange Final Fantasy VII contre Crash Bandicoot 2. Tel à Alain au 01 64 07 64 48.

Département 83
Echange Crash Bandicoot 2 : 200 Frs contre Tomb Raider II. Tel au 04 94 21 58 41 après 16h30.

Département 83
Echange Tomb Raider, Formula One, 3 CD démos contre ISS Pro, NBA Live. Tel au 04 94 05 22 82 après 19h à Gégé.

Département 92
Echange Lost World, Need for Speed 2, Tekken 2, Destruction Derby, Soviet Strike, Legacy of Kain contre Resident Evil, NHL 97, Soulblade, Vandal Hearts, Nuclear Strike, WipEout 2097 ou nouveautés. Tel à Thomas au 01 43 33 11 84 à 18h.

Vente

Département 1
Vends Tobal n°1, Command and Conquer, Legacy of Kain, Worms à 150 Frs, recherche Street Fighter Ex Alpha à échanger. Tel à Romain au 04 50 41 92 94.

Département 1
Vends WipEout, Fade to Black, Defcon 5, Destruction Derby à 160 Frs le jeu. Tel à Sébastien au 04 74 22 02 27.

Département 2
Vends 200 Frs : Crash Bandicoot, Cool Boarders, WipEout 2097, Wing Commander 4 et vends 100 Frs D. Tel au 06 69 20 46 13 (Kobby) ou au 03 23 57 47 17 entre 17 et 21h.

Département 11
Vends jeux Pandemonium, Fighting Force, Micro Machines V3, Die Hard Trilogy de 200 à 250 Frs, CD démos 10 Frs. Tel au 04 68 33 81 69.

Département 11
Vends Tomb Raider, Die Hard Trilogy, Sim City 2000, Riden Project entre 100 et 200 Frs, échange possible, vends démos jouables 30 pièces. Tel au 04 68 60 05 99.

Département 13
Vends volant + pédalier 300 Frs. Tel à Sébastien au 04 91 98 24 73 après 18h.

Département 13
Vends Rayman 100 Frs, Warhawk 80 Frs ou les deux 150 Frs. Tel au 04 42 88 82 29 après 19h.

Département 16
Vends Crash Bandicoot 150 Frs, Tunnel B1 et Sim City 2000 : 200 Frs à débattre, recherche bons jeux récents et en bon état à prix raisonnables. Tel à Marc au 05 45 65 52 38 le week-end et après 18h.

Département 16
Vends Ridge Racer, Tekken, Fade to Black, Total NBA 96 et Fifa 96 de 50 à 100 Frs. Tel au 05 45 20 78 90 à Julie.

Département 18
Vends jeux : Time Commando + code 110 Frs, Destruction Derby 100 Frs, Agile Warrior F111 avec codes : 150 Frs, Killing Zone 50 Frs, Fifa Soccer 96 : 80 Frs, MK 350 Frs ou échange le tout contre volant et pédalier ou WipEout + WipEout 2097, Time Crisis + Gun. Tel à Richard ou Baptiste au 02 48 66 13 14 après 18h.

Département 18
Vends LBA 200 frs, Command and Conquer 200 Frs, Micro Machines 200 Frs, Total NBA 97 : 150 Frs, L'Odyssée d'Abe 250 Frs, volant Mad Catz 300 Frs Memory Card 50 FrS. Tel au 02 48 25 12 42.

Département 25
Vends volant et pédalier : 300 Frs, très bon état. Tel à Damien au 03 81 92 41 67 aux heures de repas.

Département 26
Vends Tekken 100 Frs. Tel à Karine au 04 75 05 37 90.

Département 27
Explosive Racing 150 Frs, manette d'origine 90 Frs, Chevaliers de Baphomet 120 Frs, le tout pour 350 Frs, échange possible. Tel au 02 32 27 18 75 après 19h.

Département 30
Vends V-Rally, ISS Pro, Jonah Lomu Rugby pour 200 Frs l'un, Sampras Ext. Tennis, Motor Toon GP 2, Resident Evil pour 150 Frs l'un. Tel à Joris au 04 66 23 63 29.

Département 30
Vends ISS Pro, Croc 250 Frs l'un. Tel à Sébastien au 04 66 01 61 05.

Département 31
Vends 2 manettes à 80 Frs pièce, Destruction Derby, Toshinden, Kileak the Blood, Worms, le tout pour 390 Frs, cherche codes pour Tomb Raider II. Tel à Coudrais Nicolas au 05 61 91 78 92.

Département 33
Vends jeux : Tomb Raider II : 250 Frs, Vandal Hearts 200 Frs, NBA in the Zone 2 : 150 Frs, Pandemonium 150 Frs, Gex 125 Frs, Johnny Bazookatone 100 Frs, Tekken 100 Frs. Tel au 05 56 24 32 71 après 18h.

Département 35
Vends Warcraft II : 250 Frs, Command and Conquer 230 Frs, Final Doom 230 Frs, Doom 200 Frs, Fade to Black 130 Frs, Multi Tap 250 Frs, souris 150 Frs, pad Sony 100 Frs. Tel au 02 99 78 21 25 après 19h.

Département 36
Vends Discworld 250 Frs, Destruction Derby 100 Frs. Tel à Olivier au 02 54 03 13 82 après 17h.

Département 38
Vends Tekken 2 100 Frs, Resident Evil Director's Cut avec démo de Resident Evil 2 : 120 Frs. Tel de 18 à 21h au 04 76 96 26 23 la semaine.

Département 51
Vends Ridge Racer 100 Frs, manette avec Joystick 150 Frs. Tel au 03 26 73 40 78 aux heures de repas.

Département 52
Vends Resident Evil 180 Frs, Adidas Power Soccer 80 Frs, Doom 100 Frs ou échange contre LBA, Legacy of Kain, Formula One 97. Tel à Laurent au 03 25 87 30 67 aux heures de repas.

Département 54
Vends ou échange Cool Boarders 160 Frs, NBA JAM TE 75 Frs, Doom 100 Frs ou échange 2 de ces jeux contre Total NBA 97 ou Suikoden ou Theme Park. Tel à Grégory au 03 82 23 12 77 après 18h15.

Département 56
Vends jeux Formula One 97, Mortal Kombat 3, Soulblade : 200 Frs pièce. Tel au 02 97 47 06 55 après 18h.

Département 57
Vends F1 97 250 Frs, V-Rally 220 Frs, Vandal Hearts 210 Frs, Tekken 2 210 Frs, ISS Pro 200 Frs, Legacy of Kain 180 Frs, Destruction Derby 2 : 170 Frs, Fifa 96 : 50 Frs ou échange contre FF7. Tel à David au 03 82 88 59 11.

Département 57
Vends V-Rally 250 Frs ou échange contre Crash Bandicoot 2 ou Fifa 98. Tel au 03 87 57 60 58.

Département 59
Vends Time Commando + Sim City 2000 + Exhumed + Andretti + Wild Arms + Command and Conquer + Need for Speed + Dark Forces, tout à petits prix. Tel à David au 03 20 02 63 05.

Département 59
Vends LBA 200 Frs, Worms, Tomb Raider, Formula One, Resident Evil 150 Frs, Doom, PGA Tour 96 100 Frs, Ridge Racer 70 Frs, recherche Namco Museum Vol. 1, Sim City 2000, Suikoden, Nuclear Strike, Theme Hospital ou échange possible. Tel au 03 20 54 01 56.

Département 59
Vends ou échange ISS Pro 250 Frs, Destruction Derby 110 Frs. Tel à Jérôme au 03 27 43 96 43 après 18h ou sur portable au 06 80 50 45 08.

Département 60
Vends jeux : WipEout 2097 : 200 Frs, Soviet Strike 200 Frs, Ace Combat 2 : 220 Frs, Final Fantasy 7 + livre de solution : 250 Frs, frais de port inclus. Tel à Benoît au 03 44 57 09 17 entre 19 et 21h.

Département 60
Vends V-Rally 300 Frs à débattre ou échange contre Fifa 98, Courier Crisis, GTA ou Cool Boarders 2, Formula One 97 ou adaptateur multi joueurs. Tel à Cyril au 03 44 49 02 77 de 9h30 à 19h45.

Département 64
Vends l'Odyssée d'Abe 240 Frs, Formula One 150 Frs. Tel au 05 59 92 99 73.

Département 64
Vends Formula One 97 pour 200 Frs et plusieurs CD de démos. Tel au 05 59 63 73 47 à Ivan.

Département 66
Vends Disruptor 150 Frs, Dark Forces 200 Frs. Tel au 04 68 95 45 18 après 12h.

Département 67
Vends ou échange Rayman 120 Frs et LBA à 200 Frs. Tel après 18h au 03 88 71 90 93 à Sébastien.

Département 68
Vends ou échange Test Drive 4 : 300 Frs ou contre Formula One 97 ou Rage Racer, V-Rally. Tel à Julien au 06 85 99 29 51 après 17h.

Département 69
Vends sur Lyon uniquement : Need for Speed 2 : 150 Frs, V-Rally 230 Frs, Fighting Force 230 Frs, Command and Conquer 200 Frs ou échange contre Formula One 97, Tomb Raider II, Alerte Rouge, Kurushi. Tel à Mario au 04 78 39 18 14.

Département 69
Vends NBA Jam 100 Frs ou échange contre Crash Bandicoot, Cool Boarders,Tekken, Need for Speed, Adidas Power Soccer, Soul Blade, Micro Machines V3, L'Odyssée d'Abe, Die Hard Trilogy, Air Combat, Ace combat, MK3, Pandemonium, Fifa 97. Tel à Geoffrey aux heures de repas au 04 72 33 57 03.

Département 69
Vends Lomu Rugby 220 Frs, Zero Divide 80 Frs ou les deux à 270 Frs ou échange. Faire offre au 04 78 05 21 97 à Damien, vends CD démos à 15 Frs.

Département 74
Vends Fade to Black : 50 Frs, Destruction Derby 1 et 2 : 160 Frs, Hercule, Oddworld à 230 Frs pièce, Soulblade à 200 Frs. Tel à Thierry au 06 11 12 65 90 sur Annecy et environs.

Département 74
Vends : Legacy of Kain 150 Frs + le port. Tel au 04 50 36 85 77 à David après 19h.

Département 75
Vends volant Mad Catz neuf avec pédalier 350 Frs, Rapid Racer 200 Frs. Tel au 01 43 43 82 41.

Département 75
Vends revues PlayStation + CD de démos : 30 Frs, jeux : Destruction Derby 1 et 2, V-Rally, Final Fantasy 7, Cool Boarders, Micro Machines V3, Fifa 96, Total NBA 96, DBZ Ultimate 22, Formula One, Resident Evil, La Cité des Enfants Perdus : prix à débattre. Tel à José au 01 47 63 28 40.

Département 75
Vends Tomb Raider II : 230 Frs, Final Fantasy VII 250 Frs. Tel au 01 40 73 33 15.

Département 75
Vends jeux : Mortal Kombat Trikogy, Sampras, Adidas Power Soccer, Resident Evil, Philosoma 100 Frs l'un, Predator 150 Frs, recherche jeux : Final Fantasy : 250 Frs, Alerte Rouge 250 Frs, Castelvania 200 Frs. Tel à David au 01 45 86 04 67 ou au 06 60 27 88 29 sur Paris uniquement.

Département 75
Vends V-Rally, ISS Pro, Wracraft 2, l'Odyssée d'Abe, Sim City 2000 : 200 Frs. Tel au 01 45 20 51 55 à Benoît.

Département 75
Vends Air Combat, Jumping Flash, NHL Face Off, Ridge Racer, WipEout à 80 Frs, Crash Bandicoot, ESPN Extreme Games, Formula One, Pandemonium, Resident Evil, Tekken 2, Tomb Raider : 150 Frs, Crash Bandicoot 2 : 250 Frs. Tel au 01 45 88 43 37.

Département 75
Vends Porsche Challenge, Micro Machines V3, NF 2, Command and Conquer 200 Frs, Parappa the Rapper 270 Frs ou échange contre GTA. Tel au 01 45 00 00 92 sur le 92 et le 75 uniquement.

Département 77
Vends Soulblade et Jonah Lomu Rugby 200 Frs l'un. Tel à Franck au 01 60 74 21 26 après 18 h.

Département 78
Vends jeux PlayStation : Fifa 97 : 120 Frs, Street Fighter Alpha 2 : 150 Frs, Tekken 80 Frs ou les 3 : 320 Frs. Tel au 01 39 69 21 91.

Département 83
Vends NBA JAM Extreme + 18 codes PlayStation 250 Frs. Tel à Selim au 04 94 43 65 50.

Département 83
Vends Le Monde Perdu, Legacy of Kain : 200 Frs, Sim City 2000, World Cup Golf 200 Frs, Worms 110 Frs, Jet Rider 170 Frs, 4 démos jouables à 20 Frs l'une. Tel à Charles au 04 94 03 62 77.

Département 83
Vends Resident Evil, Crash Bandicoot, Cool Boarders 150 Frs, Time Commando 100 Frs. Tel à Davy au 04 94 63 92 62 après 18h ou Rainaud Davy Les Jardins d'Hydra Bat B 83430 ST Mandrier s/Mer.

Département 91
Vends Die Hard Trilogy entre 150 et 200 Frs à débattre. Tel après 17h au 01 69 31 16 77.

Département 91
Vends l'Odyssée d'Abe de 200 à 250 Frs, DD2 et EWJ 2 de 150 à 200 Frs, Crash Bandicoot de 100 à 150 Frs. Tel à Christophe au 01 60 11 81 17 après 18h.

Département 92
Vends Time Crisis + Gun Con49 400 Frs seulement sur la région parisienne. Tel au 01 47 85 87 78 à Mathieu

Département 92
Vends jeux PlayStation : Resident Evil, Excalibur, Micro Machines V3 : 200 Frs. Tel au 01 47 33 89 98 à Pascal.

Département 92
Vends Destruction Derby, Ridge Racer, Strker à 70 Frs pièce, Final Doom et codes pour 150 Frs. Tel au 06 60 61 79 60 après 19h30.

Département 92
Vends Rayman 130 Frs, Twisted Metal 150 Frs, Mortal Kombat III 100 Frs, Crash Bandicoot 180 Frs, Alone in the Dark 100 Frs, Thunderhawk 2 à 100 Frs. Tel à Stéphane au 01 46 64 71 64 ou au 04 94 54 51 45.

Département 93
Vends Fifa 98 neuf : 275 Frs, NBA Live 98 : 275 Frs, NFS 200 Frs, Firestorm 150 Frs, DD 100 Frs, recherche jeux à petits prix. Tel à Cyril après 17h au 01 48 44 24 61.

Département 94
Vends volant Madcatz + pédalier 300 Frs, et jeux à 120 Frs, 2Xtreme, Soviet Strike, Formula One à 250 Frs : Formula One 98. Tel à Arnaud au 01 43 89 21 25 entre 17 et 19h en semaine.

Département 94
Vends volant et pédalier Mad Catz 350 Frs, G-Police 260 Frs, échange Destuction Derby, Total NBA 96, Chevaliers de Baphomet contre souris. Tel à Franck au 01 48 77 53 27 après 19h.

Département 94
Vends Ridge Racer Revolution, Resident evil 200 Frs, achète Cool Boarders 125 Frs. Tel à Grégory ou Fabien au 01 48 84 95 23.

Département 94
Vends Fifa 97 : 95 Frs, Toshinden 2 : 130 Frs, Pete Sampras Extreme 140 Frs ou échange contre Fifa 98, Tekken 2 ou Soulblade. Tel au 01 47 26 55 08.

Département 94
Vends APSI 97 : 150 Frs, Sim City 2000 : 150 Frs, Odyssée d'Abe 220 Frs, Onside 150 Frs, Rebel Assault 150 Frs, Mech Warrior 150 Frs, Street Fighter Alfa 150 Frs. Tel à Christophe au 01 43 77 49 51.

Département 94
Vends PlayStation + 1 pad + 1 MC + 3 jeux (Total NBA 97, NBA Jam EX, NBA Live) le tout en tbe 1600 Frs ou vends jeux à 150 Frs. Tel à Clément au 01 45 94 69 50 après 18h.

Département 94
Vends jeux V-Rally 240 Frs, Star Gladiator 140 Frs, CD démos, échanges possibles. Tel à Sébastien au 01 46 71 97 35.

Département 94
Vends 3D Lemmings : 150 Frs, The Note 200 Frs, Resident Evil 150 Frs, Andretti Racing 100 Frs. Bipez Jackson l'Hay au 06 57 72 27 04.

Département 94
Vends Vandal Hearts 190 Frs, Fifa 97 150 Frs. Tel à Robin au 01 43 99 94 84 après 17h30.

Département 95
Vends Multipad Sony manette + 40 CD de démos (de 15 à 30 Frs l'un), NBA in the Zone 90 Frs, Need for Speed 90 Frs, Destruction Derby 80 Frs, Track and Field 80 Frs, Die Hard Trilogy 160 Frs. Tel à Eric au 01 30 30 19 47 de 8 à 21h ou Tam Tam au 06 06 50 99 99.

Département 95
Vends volant et pédalier 300 Frs, International Track and Field 200 Frs ou échange contre Fighting Force, démo jouable Croc à 15 Frs. Tel au 01 34 15 54 82 après 20h.

Département 95
Vends jeux : V-Rally 230 Frs, Formula One 97 230 Frs, Die Hard Trilogy 170 Frs, Command and Conquer 170 Frs, Destruction Derby 100 Frs, Track and Field 100 Frs, NBA in the Zone 100 Frs, Need for Speed 100 Frs, prix sympas si plusieurs jeux achetés. Tel à Eric au 01 30 30 19 47 de 17h à 21h ou tam tam au 06 06 50 99 99.

Département 95
Vends PlayStation + 2 jeux : 900 Frs, vends démos jouables de SF Ex, Croc, Abe Odyssée 30 Frs pièce. Tel à Denis au 01 39 31 08 80.

Jobs

Département 95

ACTIVISION France recherche son responsable Marketing (H/F). Bilingue : anglais, 2/3 ans d'expérience minimun à un poste similaire. Extrêmement motivé, créatif et disponible rapidement. Envoyer CV + lettre de motivation : 74, rue de Jolival 95100 Argenteuil.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°17 en kiosque en février prochain. Rendez-vous en février !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressement aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

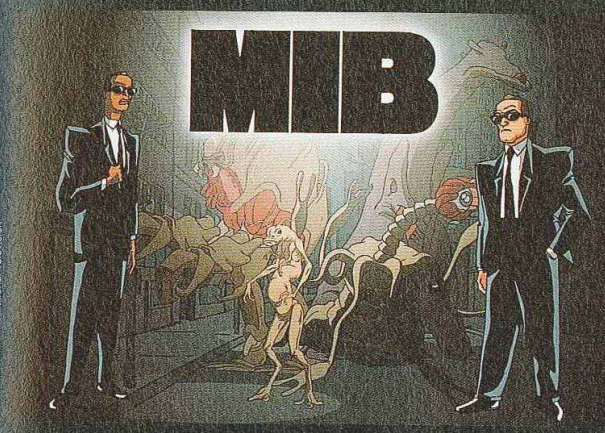
N°17

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

© Columbia Tristar International Television
La série
© Disney
Les Blouz
Effets spé
Pour toutes
le 08 36 67
1.29F/min
36
PSN

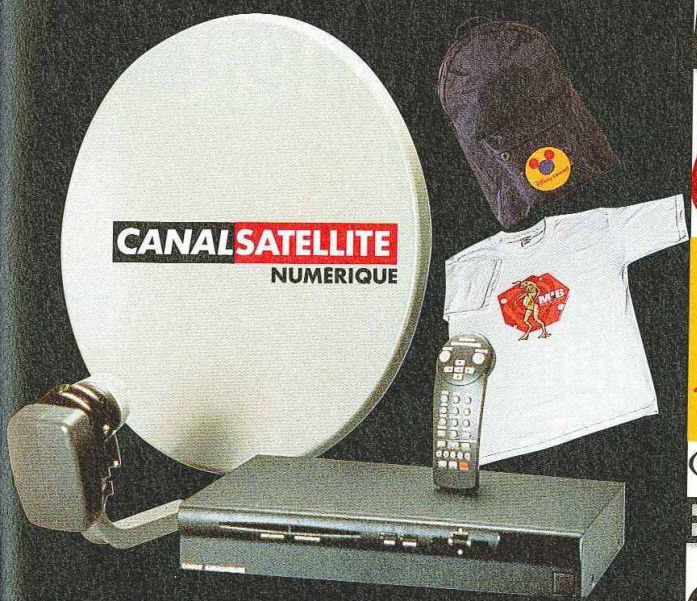


© Columbia Tristar International Television

La série animée tirée du film «Men In Black»

© Disney

Les Blouzes : retrouvez-les quotidiennement dans Zapping Zone sur Disney Channel; Effets spéciaux cinéma & astuces jeux vidéo sont au programme.



Pour toutes réponses à vos questions sur Disney Channel, composez le 08 36 67 9000 (1,49F/mn), ou 3615 Dysney Channel sur votre Minitel (1,29F/mn)

3615 PSNEWS

Le Serveur officiel de PlayStation

3615

1,29F/min

A l'occasion DE LA DIFFUSION INEDITE DE LA SERIE ANIMEE MEN IN BLACK sur Disney Channel

GAGNEZ DES ABONNEMENTS d'un an à

Disney Channel

et CANALSATELLITE NUMERIQUE

(parabole et installation incluses)

ET DES CADEAUX DISNEY CHANNEL et Men In Black sur PSNEWS

LE SERVEUR OFFICIEL PlayStation.

l'espace multimédia

Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN : 20H - 22H

les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours,
PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT

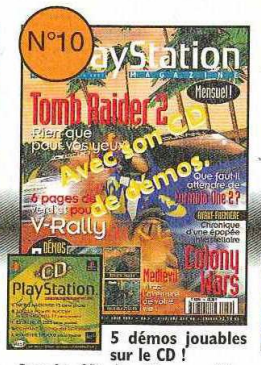
RTL
www.rtl.fr

VERSION ORIGINALE

Complétez votre collection

4 démos sur le CD ! Sur le CD de démos : Adidas Power Soccer (jouable), Descent (jouable), Shellshock (jouable) et Resident Evil (rolling demo).
Making of : Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.
Castings : Tekken 2, Resident- Evil, LBA 2...
Travellings : Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-move 2...
Gros Plan : FFF
Versions Longues : Worms, Magic Carpet, Total NBA'96, ESPN Extremes Games, Total Eclipse Turbo...

Exclusif : la démo jouable de Lifeforce Tenka.
Sur le CD de démos : Life force Tenka (jouable), Exhumed (jouable), Spider (jouable), Namco Smash court Tennis (jouable) et Excalibur 2555 AD (rolling démo).
Making of : Warcraft 2.
Castings : V-Rally, Resident Evil 2, Bushido Blade...
Travellings : Soul Blade, LBA, Vandal Hearts, Adidas PS, NFS 2, Jonah Lomu Rugby...
Gros Plan : Dominique Farrugia, Elie & Dieudonné.
Versions longues : Dark Forces, Disruptor, Fifa 97, Perfect Weapon, Die Hard Trilogy, Lost Vikings 2, Porsche Challenge...



5 démos jouables sur le CD !
Sur le CD de démos : Micro machines V3 (jouable), Adidas Power Soccer international 97 (jouable), Excalibur 2555 (jouable), Command & Conquer (jouable), Monster Trucks (jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Medievil, Formula One 97.
Castings : Batman & Robin, Abe's Odyssey, Colony Wars...
Travellings : V-Rally, ISS Pro, Swagman, Syndicate Wars...
Gros Plan : Sinclair, Silverchair.
Versions longues : Porsche Challenge, Excalibur, Test Drive Offroad, Soul Blade, Micro Machines V3...

4 démos sur le CD : Sur le CD de démos : Agent Armstrong (jouable), Speedster (jouable), Rage Racer (jouable), LBA (jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Final Fantasy VII.
Castings : Ace Combat 2, Conquest Earth, Pandemonium 2...
Travellings : Explosive Racing, Rage Racer, Wing Commander IV, Actua Golf 2...
Gros Plan : Doberman, Buckshot Lefonque.
Versions Longues : Area 51, Need for speed 2, Burning Road, Pandemonium !, Soviet strike...

5 démos sur le CD : Actua Golf (jouable), Kurushi (jouable), Overboard (jouable), Rally Cross (jouable) et Hercule (vidéo).
Making of : Moto Racer.
Castings : Duke Nukem 3D, Colony Wars, Metal Gear Solid, Overboard...
Travellings : Formula One 97, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Raper, Fantastic Four...
Gros Plan : Spicy Box, Masaya Matsuura (le père de Parappa !).
Versions Longues : Independence Day, Warcraft 2, Wing Commander IV, Grid Run, Contra : Legacy of War...

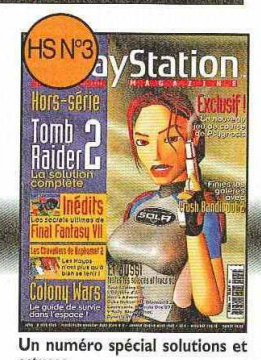
Désolé ! Les numéros 1, 2, 3, 5, 6, 7 et 8 ainsi que les deux premiers Hors-Série sont déja épuisés.

5 démos sur le CD : The Fantastic Four (jouable), Formula One'97 (jouable), Rapid Racer (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Rosco Mc Queen (non jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Alerte Rouge.
Castings : ECTS 97, Toca Touring Car, Nigtmare Creatures, Resident Evil, Dracula X ...
Travellings : L'Odyssée d'Abe, Moto Racer, Kurushi, Rapid Racer...
Gros Plan : Olivier Panis, Séverine Ferrer, Raggasonic.
Versions Longues : Nuclear Strike, V-Rally, Croc, Le Monde Perdu...

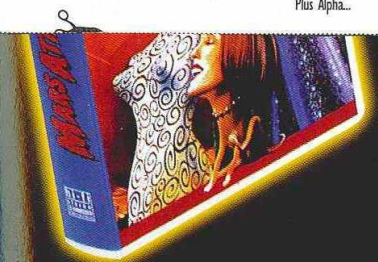
7 démos sur le CD : Final Fantasy VII (non jouable), Hercule (jouable), Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable), Test Drive 4 (jouable), Ace Combat 2 (jouable), Parappa the Rapper (jouable), Deathrap Dungeon (non jouable).
Making of : Men in Black.
Castings : Gran Turismo, Les Chevaliers de Baphomet 2, Messiah, Spawn, Net Yaroze, Colony Wars, Alerte Rouge, Toca Touring Car...
Travellings : Final Fantasy VII, Castelvania, NHL 98, G-Police, MDK, Tennis Arena...
Gros Plan : Cut Killer, Millionnième PLayStation.
Versions longues : Formula One'97, Hercule, Dynasty Warriors, Street Fighter Ex Plus Alpha...

7 démos sur le CD : G-Police, Overboard! (2 joueurs), Tomb Raider II, Crash Bandicoot 2, Colony Wars, Toca Touring Car, Machine Hunter
Making Of : Gran Turismo, One.
Castings : MediEvil, Shadow Master, Populous III, Gex 2, Bloody Roar...
Travelling : Tomb raider II, Alerte Rouge, Les Chevaliers de Baphomet 2, Colony Wars, Crash Bandicoot 2, FIFA 98,Jersey Devil...
Gros Plan : Bentley Rythm Ace, Ron Perlman.
Versions Longues : Rapid Racer, G-Police, Kurushi, L'Odyssée d'Abe, Overboard!, Nightmare Creatures...

6 démos jouables : A Dog Tale, Power Soccer 2, Pandemonium 2, Courier Crisis, Grand Theft Auto, Frogger.
Making Of : Rascal, Snow Break.
Castings : Heart of Darkness, Gran Turismo, Pitfall 3D, Nagano Winter Olympics'98, Spawn the Eternal...
Travellings : Bloody Roar, Marvel Super Heroes, NBA Pro 98, Skull Monkeys, Cool Boarders 2...
Gros Plan : Air, Casper Van Dien.
Versions Longues : Spécial Final Fantasy VII.



Un numéro spécial solutions et astuces
Tomb Raider II, l'Odyssée d'Abe, les secrets inédits de Final Fantasy VII, Les Chevaliers de Baphomet 2, Herc's Adventure, Colony Wars, Castlevania, Discworld 2, Dynasty Warriors, Crash Bandicoot 2, Duke Nukem 3D, Bloody Roar...
Et les astuces de Dragon Ball Final Bout, Toca Touring Car, Marvel Super Heroes, Test Drive 4, Cool Boarders 2...
Et découvrez en exclusivité la dernière simulation de Psygnosis : Newmann Hass.



10.000 CLIENTS SATISFAITS !!!

PC CDrom

PlayStation

Soulblade
Jet rider
Cool boarders
2Xtreme
Porsche challenge
Superstar Soccer Pro
V-Rally
Etc...

* dans la limite des stocks disponibles

Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation, varie suivant le produit commande (5,57 F/mn). conformement à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès de rectification aux données personnelles vous concernant.
Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.

Réalisation : Prestel Services 01 40 86 39 83

Critiques

Après Noël, et avant la sortie des hits probables de 98 (Resident Evil 2, Tekken 3, Gran Turismo, Metal Gear Solid, Parasite Eve...), c'est un peu le creux de la vague. Heureusement que les Jeux Olympiques d'hiver nous apportent quelques CD de glisse... Vous reprendrez bien un peu de glace avec votre hockey?

	J-F. Morisse	G. Szriftgiser	N. Nini	D. Martinuyk	G. Hellot	Et vous ?
NHL FACE-OFF'98 (70)	4	6				
NHL POWERPLAY'98 (72)	5	7				
ACTUA ICE HOCKEY (74)	6			6		
NAGANO WINTER OLYMPICS (76)	5	3	3	4	3	
SNOW BREAK (78)	5	5			5	
RISK (80)	3	5	5	6	4	
STEEL REIGN (82)	2	3		5		
ARK OF TIME (84)	2	3	5	5		

LE BAREME DES NOTES

1. EUH, ON PARLE BIEN D'UN JEU VIDÉO, LÀ, NON?
2. LAISSEZ TOMBER, Y'A RIEN À VOIR !
3. AMUSANT TROIS SECONDES ET DEMI.
4. OUAIS, PEUT MIEUX FAIRE.
5. TOUT JUSTE MOYEN.
6. ÇA COMMENCE À ETRE INTÉRESSANT.
7. ENFIN UN BON TITRE !
8. TRES TRES BON !
9. EXCEPTIONNEL !
10. LE MUST, UN COMME ÇA TOUS LES 10 ANS.

ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT
RTL
www.rtl.fr
VERSION ORIGINALE

3617 MEGAHIT

Recevez RAPIDEMENT toutes les nouveautés grâce au minitel

Sans payer par chèque ni par CB

1. Connectez vous sur minitel 3617 MEGAHIT
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque, ni CB, vous ne payez que la communication*

DEJA 10.000 CLIENTS SATISFAITS !!!

50 TITRES DISPOS

NOUVEAUTES
- Oddworld
- Transport Tycoon
- Formula 1 97
- Parappa the Rapper
- Nuclear Strike
- Croc
- Mass Destruction
- Rapid Racer
- Battle Arena Toshinden 3

- Soulblade
- Jet rider
- Cool boarders
- 2Xtreme
- Porsche challenge
- Superstar Soccer Pro
- V-Rally
- Etc...

PC CDrom

PlayStation

* dans la limite des stocks disponibles

Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation, varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). onformement à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit-d'accès de rectification aux données personnelles vous concernant.
ystation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.

Réalisation : Prestel Services 01 40 86 39 83

VIVEZ LE SPORT EN GRAND

KONAMI®

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

13 disciplines diverses et spectaculaires :
descente, slalom géant, snowboard, saut à ski, patinage de vitesse, bobsleigh… , 16 nations représentées.

Après le soleil d'International Track & Field, retraçant les jeux olympiques d'Atlanta, voici la neige des J.O. de Nagano : combien de médailles décrocherez vous cette fois ci ?

SORTIE EN FÉVRIER SUR PLAYSTATION ET NINTENDO 64

NINTENDO64 PlayStation

NBA PRO 98

Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leur propre look et leurs habitudes : le Basket à son top !

SORTIE EN AVRIL SUR PLAYSTATION ET NINTENDO 64

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft
(1,19/mn)

http//www.ubisoft.fr

KONAMI XXL SPORTS SERIES

"Nagano Winter Olympics" est une marque déposée de Konami Co., Ltd. © 1997 KONAMI. Tous droits réservés. "PlayStation" sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo® 64 et le logo "N" sont des marques de

le logo NBA et la marque NBA ainsi que les logos et les marques des équipes NBA représentés sur ce produit sont des marques et dessin déposés. Toutes autres formes de propriété intellectuelle, qui sont la propriété exclusive de NBA properties.